PUSHSTART

22.0
GRÁTIS | FREE

WWW.REVISTAPUSHSTART.COM

DIABLO III

Finalmente entre nós, a aguardada epopeia da *Blizzard*. Será que ficamos satisfeitos?

MICRO MACHINES V3 & V4

Veículos em miniatura + pistas tresloucadas = doses maciças de entretenimento e diversão

XBOX 360 | NINTENDO | PLAYSTATION | PC | SEGA | ATARI | COMMODORE AMIGA | SPECTRUM | AMSTRAD | ARCADE | NEO GEO | INTELLIVISION | COLECO | MAGNAVOX | AMSTRAD ...

PUSHSTART #22

Coordenação Editorial
Jorge Fernandes, Ivan Flow.

Equipa editorial
Jorge Fernandes, Ivan Flow, Tiago Lobo dias, André Santos, Margarida Cunha, Tommaso Veronesi, Luís Filipe Teixeira.

Colaboradores
Ricardo Gouveia, João Sousa, Marco Cruz, Mário, Gonçalo Tordo, Castanheira, Nuno Pinto, Hugo Pinto, Hugo Gomes, Hugo Freitas, Ivo Leitão, Mário Tavares, João Canelo, Gonçalo Neto, Daniel Martinho.

Projecto gráfico
IvanFlow/FlowDesign.

Marketing
Tommaso Veronesi [revistapushstart@gmail.com]

email [sugestões]
revistapushstart@gmail.com

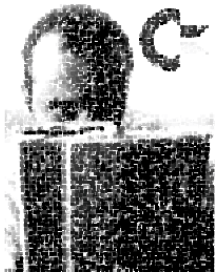
Website
www.revistapushstart.com

Periodicidade
Mensal.

Edição
Volume 22, de Julho de 2012.

Revista 100% ecológica. Não imprima leia directamente no seu monitor.

CONHECE A NOSSA EQUIPA E AS SUAS EXCENTRICIDADES MENSAIS



Tiago Lobo Dias

A saborear: Mais um projecto acabado, e estar 24H sem fazer rigorosamente nada.

A estudar: Joysticks/teclados para futuro projecto.

Luís Filipe Teixeira

A ouvir: A banda suéca "The Sounds" www.youtube.com/watch?v=SgbHA16RjB8 enquanto espero pelo concerto deles no Festival Marés Vivas.

A ouvir: Sem conseguir parar "The Sounds". Mais um aperitivo? www.youtube.com/watch?v=_9IeyDhwTQ4

Jorge Fernandes

A jogar: *Diablo 3* e *Pokémon Conquest.*

A ponderar: pPorque apenas fica calor quando se têm que trabalhar.

Ivan Flow

A jogar: *Inazuma Eleven 2.*

A Ler: *Power-Up: How Japanese Video Games Gave the World an Extra Life.*

Tommaso Veronesi

A jogar: *Diablo 3.*

A ver: Viciado em *Game of Thrones.*

Margarida Cunha

A jogar: *Ocarina of Time,* e a fazer amizades com as *Gerudo thieves.*

A ouvir: *Everything is changing,* de *Anneke Van Giersbergen.*

André Santos

A experimentar : Jogos de realidade aumentada na VITA.

A ressacar: Literalmente da magnitude de Max Payne 3

Destination - - NintendoLand

Por **Margarida Cunha**

Este mês quero ir de férias para a NintendoLand. Não só escapo ao sol e ao marasmo da cidade, como escapo ao deserto de ideias que foi a E3. Lá sempre me entretenho com *Mario* e *Zelda* e, com sorte, ainda se organiza uma mega festa para celebrar os 40 anos da Atari. Há que nutrir o devido respeito e admiração pela marca e pela revolução que iniciou na indústria. Além dos mais de 400 títulos que lançou nas suas múltiplas consolas, serviu de escola para Steve Jobs e Bill Gates. Um sinal de que um bom estágio não só dá frutos como abre muitas janelas de oportunidades. Por falar em oportunidades, aproveitei para dar um salto à *Meo XL Party*, que este ano teve lugar em Braga, Capital Europeia da Juventude – e, durante um fim-de-semana, da cultura *geek*. Não faltaram Wiis, PS3s e Xboxs 360º para proporcionar horas de vício. De *Mario Kart Wii* a *Burnout Paradise*, passando por *Gran Turismo 5, Call of Duty Modern Warfare 3*, *Capcom VS SNK*, *Guitar Hero*... enfim, a lista não acaba. Os mais aficionados puderam inscrever-se e provar o seu valor em torneios como *Counter Srike, PES 2012 ou Diablo 3*. As competências estratégicas da tribo *geek* puderam ainda dar cartas em *Magic*, com várias mesas reservadas para o efeito. O toque de *cosplay* foi conferido pelas meninas da Meo que vestiram a pele de Chun Li, Link (sim, Link), Catwoman e Lara Croft. Uma Lara bem acessível e distante da turbulência que a alegada cena de violação que a envolve tem provocado. Foi, acima de tudo, um evento descontraído e que fazia falta para concentrar a comunidade gamer, tantas vezes dispersa e sedenta de eventos que testem as suas capacidades.

Mas a *XL Party* não foi o único acontecimento em grande. Há poucas semanas a Nintendo anunciou o lançamento da 3DS XL, previsto para 19 de Agosto, com um preço de 200 dólares (aprox. 162€). Para além de duplicar o tamanho do ecrã, a nova consola portátil

sofrerá um aumento de 1,5 horas na autonomia da bateria, o que resulta num total de 6,5 horas. A data de lançamento da consola coincide com a chegada ao mercado do muito esperado *New Super Mario Bros. 2*, o que promete um Verão recheado. Já os americanos que detêm uma Wii terão, em Julho, direito a *The Last Story*, que muitos consideram o RPG de despedida da consola que veio ao mundo em 2006 – e que está disponível na Europa desde Fevereiro. Talvez seja a altura para reflectir acerca da essência das grandes *franchises* que a Nintendo lançou – algo que Shigeru Miyamoto fez numa entrevista recente. Tendo analisado sagas como *Mario* e *Zelda*, o criador ao serviço do gigante de entretenimento japonês concordou que os títulos mais recentes dessas sagas estão impregnados de tutoriais e, como tal, reservam menos espaço à experimentação espontânea – o que se

traduz em jogos que demoram mais tempo a tornar-se divertidos. Enquanto decorria este diálogo, a Microsoft anunciava de surpresa o lançamento do seu *tablet*: o colorido e minimal *Surface*, que vários críticos especializados especulam que será melhor que o *iPad*. A indústria parece realmente estar num ponto de viragem. São várias mudanças a acontecer a um ritmo frenético. Precisamos de tempo para assimilar tudo. Precisamos de um lugar para nos evadirmos. Esqueçamos Ibiza. Precisamos de ir para a NintendoLand.

HIGHLIGHTS

OLD vs NEW

Micro Machines V3 & V4 - Corridas em miniaturas mas plenas de divertimento

ESPECIAL

E3 2012 - O evento anual dos videojogos deixou algumas marcas...

4x4

Diablo III - O mal voltou, estaremos nós preparados?

Diablo III

REVIEWS

- Max Payne
- Mad Riders
- Motor Storm PC
- Pokémon Conquest
- Resonance
- Battle Squadron
- The Lost Patrol
- Castlevania - The New Generation
- Ziriax
- REX

Starstruck uma demoscene memorável

EXTRA LIFE

Tutorial

PC em caixa AMIGA 1200 - Parte 2

Visão

Demoscene n.º 7

Humor

Game Over

>>REVIEWS

Por **André Santos**

» **Sistema:** PC
» **Ano:** 2012

MAX PAYNE 3

Está de regresso o homem alcoolizado, dependente de analgésicos e que vive permanentemente num estado inebriado. Após muita indefinição, finalmente a *Rockstar* (responsável por títulos como *GTA*), pegou no jogo, dando aquilo que de antemão prometeu: um título recheado de acção, um argumento seguro, uma personagem carismática e uma jogabilidade absurdamente viciante. Max está de regresso ao activo neste terceiro capítulo, seguramente mais velho, mas com a pontaria ainda mais calibrada. São raros os falhanços neste título e mesmo aqueles que existem, apesar de serem evidentes, não diminuem em nada, a meu ver, a sua grandiosidade. *Max Payne 3* ocorre oito anos desde o seu predecessor e Max é agora um polícia reformado, que se viu obrigado a fugir para o Brasil, após uma rixa num bar que o colocou em rota de colisão com a máfia. É neste país tropical que trabalha como guarda-costas de um importante magnata. O rapto de sua filha é ponto de partida para mais uma aventura que o vai colocar constantemente em situações de vida ou morte durante uns generosos catorze capítulos, não deixando de reservar algumas incursões pelo universo antigo de New Jersey. O principal e o primeiro grande problema deste título é que não acrescenta praticamente nada de novo ao género ou até ao jogo em si. Todavia, a escolha do Brasil como cenário de fundo não deixa de ostentar uma certa frescura à série. Max, por sua vez, continua ressacado, sempre com o pensamento noutros tempos, velho e cansado, mas tal e qual como o vinho do Porto, melhora com a idade e continua a ser um verdadeiro *"Die-Hard"*.

Mas a verdade é que o protagonista já não se "mexe" com a agilidade de outros tempos, de entrar e aniquilar todos à sua volta. Agora, e apesar da jogabilidade se manter bastante frenética, exige-se mais ponderação ao jogador, e o principal objectivo é sofrer o menor dano possível. Para tal, é extremamente importante recorrermos ao novo sistema de cobertura para dessa forma aumentarmos a esperança de vida do personagem. Todavia este não permite uma troca rápida e eficaz entre os vários pontos de protecção, o que normalmente resulta em balázios desagradáveis. Apesar disto é satisfatoriamente capaz de nos proteger o tempo suficiente para não sofrermos grandes estragos. Existe ainda a opção a que chamei "último tiro", que automaticamente se "activa" quando Max leva com a bala "fatal". Na prática permite ao jogador, enquanto está a definhar, efectuar um último disparo durante cerca de três segundos. Se atingirmos o alvo, recuperamos a energia e sobrevivemos (ainda que sem *Painkillers* não se dure muito tempo), se falharmos é morte

certa e reinício do *checkpoint*. O maravilhoso *Bullet Time* persiste e em grande escala e (além da espectacularidade que confere ao jogo), é genericamente mais prolongado. Temos inclusivamente cenas em que o mesmo só termina após a eliminação de todos os adversários. E nesta fase poderão estar

a pensar que é um jogo demasiado fácil, mas enganam-se, aliás, se no início tudo é relativamente simples, a partir do meio, torna-se mesmo complicado matar os inimigos, exceptuando quando conseguimos *headshots*, sendo que nalguns casos chega a ser frustrante a quantidade de balas necessárias para deitar por terra um vilão. É ainda na jogabilidade, maioritariamente na terceira pessoa, que surge o segundo problema de *Max Payne 3*. Tal consiste na falta da variedade de situações *in-game*, visto que basicamente a estrutura repete-se nestes moldes: *cutscenes* seguidas de intensas

vagas de inimigos, terminado novamente em *cutscene* que por sua vez dá origem a nova sequência. Porém estas são muito bem trabalhadas e resultam num grande envolvimento para a história e num argumento digno de qualquer bom policial. A narrativa avança sempre num estilo muito cinematográfico, sem nunca perder o ritmo, e mistura vários elementos (sequências em mosaico tanto ao género da banda desenhada como da série *24*), bem como o realce de frases ou palavras à medida que estas vão sendo ditas nas sequências cinemáticas, que ajudam a envolver o jogo no universo de *Payne*. Existem ainda alguns apontamentos *stealth*, também interessantes, e cenas com diversos veículos, desde carros, barcos, autocarros e helicópteros, sem existir contudo a liberdade para os podermos controlar.

A *Rockstar* não poupou em nenhum aspecto e de forma alguma. É impressionante a quantidade de cenários (extremamente realistas) pelos quais *Max Payne* vai deambulando e a imensidão brutal de objectos espalhados pelos mesmos. Graficamente perdeu alguma da beleza do *noir* nos títulos anteriores, mas mantém as texturas imensamente detalhadas e animações super-realistas, desde o andar das personagens, aos impactos das balas, ou até à interacção com os cenários e os objectos presentes nestes. Seja em que cenário for, os gráficos explodem no ecrã e nos respectivos efeitos visuais. São imensos os pormenores deliciosos, desde o excelente guarda-roupa do herói, às magníficas recriações das favelas e da ambiência que se vive nestas – a sujidade, o nível de vida, os bordéis e o movimento destes, as cenas de sexo ou nús parciais, o dialecto português (brasileiro) presente em grande parte do jogo, recheado de palavrões e violência sem grandes censuras – que resulta num dos jogos mais fervorosos ao nível da linguagem e retrato de uma sociedade (ainda que com exageros aqui e ali). Também as movimentações das personagens e as expressões faciais estão acima da média, sendo ainda possível observarmos micro-expressões (ex: ligeiros

sorrisos), principalmente na face de *Payne* que conferem um realismo extremo ao jogo, que, apesar de bastante exigente a nível de processamento, oferece *loadings* dentro do expectável. O trabalho sonoro continua imaculado, especialmente na sonoridade das armas – extremamente variadas – um verdadeiro arsenal à disposição mas também brilha no elenco (e, apesar do leque de falas no Brasil não ser muito variado, resulta). *Max Payne* é simplesmente arrebatador – parabéns a James McCaffrey nos seus monólogos fantásticos onde se percebe, raiva, sentimento de perda e arrependimento – bem como todas as restantes personagens que igualmente estão muito bem conseguidas. A musicalidade está adequada, tensa e ritmada quando a cena assim o exige, sem nunca esquecer e homenagear os acordes originais. Destaco também a banda sonora a cargo de algumas bandas que se enquadram perfeitamente, com particular atenção para a música "Tears" *by Health* que acompanha uma das melhores cenas do jogo lá mais para o final http://www.youtube.com/watch?v=8MojF4YIgzg.
Novidade é a integração do modo *multiplayer* que conta com os habituais *Deathmatch* e *Team Deathmatch*, sendo ainda possível o desbloqueio das versões *hardcore* e de muitos outros itens. O modo *Gang Wars* é igualmente inédito, e conta uma história, narrada por *Max*, bastante simplista é certo, que permite até dezasseis jogadores *online*, o que pode representar algo positivo para o futuro. Também existe a possibilidade de recorrer ao *Bullet-Time* nalguns modos, o que a meu ver foi uma óptima decisão por parte da *Rockstar*.
Em suma, e embora não explore grandes novidades dentro do género, este é um daqueles títulos obrigatórios, que oferece uma excelente narrativa de acção, recheada de momentos memoráveis. Se por um lado as rugas que *Max* ostenta podem não garantir grande continuidade no futuro… por outro, e no caso de este ser o último da série, *Max Payne 3* é seguramente um excelente e inesquecível *farewell and godspeed.*

» High Score

Longevidade	9
Jogabilidade	9
Gráficos	10
Som	10
Total	**9**

Em resumo

+

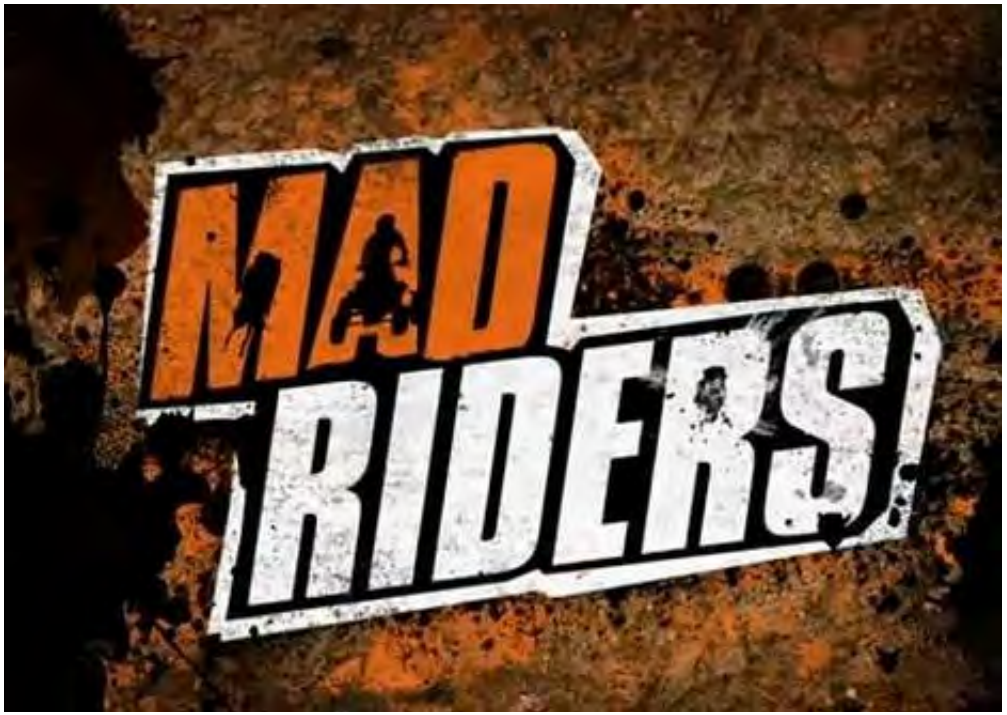
História; Gráficos; Jogabilidade; *Cut-scenes; Bullet Time*; Realismo brutal e violento no geral.

-

Não acrescenta nada ao género; pode tornar-se repetitivo… mas nada de grave no seu todo.

Alternativas

Sinceramente, não encontro rival para *Max Payne 3.*



MAD RIDERS

Por ***Sílvia Farinha***

» **Sistema:** PC
» **Ano:** 2012

As premissas de *Mad Riders* são bastante simples: adrenalina e velocidade. É com estes dois elementos que podemos contar para desfrutar deste jogo onde as motas 4x4 são as estrelas.
Neste novo jogo da *Ubisoft* disponível unicamente para download, podemos contar com imensos itens desbloqueáveis, o que é definitivamente um ponto a favor e que adiciona uma dose extra de divertimento ao jogo. Mas vamos por partes. *Mad Riders* pretende levar todo o conceito das corridas *off-road* ao extremo, pelo que todos os circuitos são repletos de saltos imensamente altos (muito altos mesmo!), onde aproveitamos para realizar uns truques aéreos, que posteriormente nos enchem o *boost-meter*, essencial para conseguirmos concretizar o objectivo de qualquer corrida: terminar em primeiro lugar. O *boost* é igualmente conseguido através de derrapagens e ao passar por diversas barreiras espalhadas por todo o percurso. Estas mesmas barreiras têm igualmente a função de desbloquear alguns atalhos no circuito, também estes essenciais para vencer a competição.
Apesar de não trazer nada de inovador aos videojogos de corridas, *Mad Riders* ganha por ser um título barato e que acaba por se tornar competitivo no mercado. À disposição dos jogadores estão diversos modos de jogo, seja no Single Player ou no Multi Player. O modo principal é o Tournament, que nos coloca a competir em 8 eventos, cada um com 5 corridas e que serve essencialmente para demonstrar os diversos tipos de competições. Vão desde as tradicionais corridas aos *time trials*, até competições acrobáticas. Ao todo existem 45 pistas repletas de saltos gigantescos, curvas apertadas, descidas vertiginosas e subidas a pique onde o *boost* acaba por se tornar o nosso melhor amigo. No entanto este número acaba por não corresponder à realidade, pois muitas das pistas são apenas cópias das anteriores com mínimas mudanças. Toda a acção se desenrola em cenários maioritariamente exóticos que dão a sensação de que as paisagens deste jogo estão realmente muito bem conseguidas proporcionando-nos vistas dignas de um qualquer filme *hollywoodesco*. No entanto, isto tudo acaba por não ser aproveitado na sua plenitude pois, devido à velocidade a que nos deslocamos, viajando a velocidades completamente irreais, sobretudo quando activamos o *boost*. Todo o cenário se torna desfocado e é inclusive necessária uma certa adaptação para conseguirmos acompanhar tudo o que está a acontecer.
Quanto aos itens desbloqueáveis, podemos arranjar novas motas, incluindo *buggies*, assim como personagens, sendo um deles um gorila, e fatos para essas mesmas

personagens, onde se inclui um divertido fato de esqueleto humano. Os veículos diferem entre si nas já normais categorias neste tipo de jogos: potência, potência e capacidade do turbo, tracção, agilidade para as proezas aéreas e a capacidade de virar

e manobrar o veículo no ar. Esta última é aliás uma opção útil deste jogo, pois, ao realizarmos todo o tipo de manobras aéreas, por vezes perdemos a direcção da mota e com ela ainda a sobrevoar a pista, podemos metê-la novamente no caminho correcto. No entanto, um dos defeitos deste jogo é o facto de que, quando caímos ligeiramente fora da pista, tendo ainda alguma margem de manobra, o jogo discorda e automaticamente faz logo *respawn,* colocando-nos de volta ao caminho certo, o que nos faz perder preciosos segundos. Outro ponto também negativo é que, apesar de diversos circuitos diferentes e de cenários muito bem conseguidos, a sensação de novidade desaparece muito rapidamente e os percursos começam a tornar-se muito semelhantes.

A jogabilidade de *Mad Riders* é bastante simples: para fazer acrobacias basta carregar no "Z" e nas setas, e para activar o turbo apertar "Shift" é o suficiente. Nada mais simples. Os efeitos sonoros das motas e músicas que acompanham o jogo estão adequados e ajudam-nos a entrar no espírito *off-road*. Os gráficos incluem o design bastante interessante das pistas, todas estão bem planeadas e a sensação de montanha-russa está sempre presente. Ao longo de todos os percursos encontramos diversos atalhos e pormenores que melhoram a experiência de jogo.

Há ainda que referir, que como já vem sendo hábito, não podiam faltar os Achievements. No entanto estes são simples de conquistar e a maior parte deles conseguem-se em tarefas básicas no modo Single Player.

Devido ao seu baixo preço e facilidade em adquiri-lo, *Mad Riders* é um título que todos os fãs de corridas do género *arcade* devem adquirir. Não levará muito tempo a concluir, mas proporciona aos jogadores desafios interessantes e com ele podemos ter uma boa dose de adrenalina que nos dará vontade de pegar numa mota e sair por aí a saltar de penhascos. Não o aconselho, no entanto. Com este jogo nada inovador mas divertido, podemos sentir-nos realizados ao atingir uma velocidade alucinante numa descida a pique, saltar por uma rampa, dar três backflips no ar e conseguir aterrar nas 4 rodas.

» High Score

Longevidade	7
Jogabilidade	8
Gráficos	7
Som	8
Total	**8**

Em resumo

Itens para desbloquear que oferecem divertimento ao jogo.

Falta de originalidade.

Alternativas

Nail'd; Motorstorm.

MOTOR STORMRC

Por ***André Santos***

» **Sistema:** PS Vita
» **Ano:** 2012

Este é um título que não deverá ser totalmente estranho aos jogadores da *Playstation 3*. Com uma marca já bem vincada no meio, oriunda de corridas alucinantes e uma vasta opção de cenários à disposição, desde desertos, à selva, ao gelo e até ambientes pós-apocalípticos, resultou em jogos bastante bem recebidos por parte do público. Todavia, e apesar de esta imagem de marca se manter, também é notório que *MotorStorm RC* divergiu noutra direcção, aproveitando simultaneamente o lançamento da *Vita*.

RC trata-se então de um acrónimo para "Radio Control", que significa que o jogador irá assumir o controlo de veículos telecomandados, sendo que existe um esforço evidente para aglomerar todos os ambientes presentes nos títulos anteriores e referidos em cima num só jogo, conferindo-lhe uma abordagem ligeiramente diferente à que estávamos habituados. A jogabilidade foi feita tendo como base um comando de um veículo telecomandado e, por defeito, os controlos são associados aos *sticks* analógicos. Contudo, tal acaba por necessitar de algum tempo de habituação, pois não é fácil num primeiro contacto adaptarmo-nos com facilidade. Mas caso a inadaptação teime em persistir, é possível também alterar as definições para o *D-Pad*, optando desta forma pelos botões habituais para acelerar/travar e virar. Porém, e a meu ver, a primeira opção confere ao jogo um maior realismo, pelo que aconselho algum tempo de dedicação até nos inteirarmos da jogabilidade. Lamentavelmente, e tendo em conta as potencialidades da consola em questão, é uma pena que o jogo não venha preparado para a interacção com a mesma, sendo que, genericamente, nenhuma outra opção da *Vita* (ecrãs tácteis, exceptuando nos menus, giroscópio ou câmaras) é utilizada *in game*.

Por outro lado, uma das características que me agradou particularmente é o seu despretensiosismo e simplicidade, que acabam por resultar em entretenimento puro. Temos assim um modo denominado de "Festival" que apresenta quatro "cenários", que por sua vez se subdividem em quatro modos de competição diferentes. "Contra-relógio", para o qual temos que vencer tendo em conta o tempo, "Drift" que, tal como o nome indica, obriga a fazermos uma condução no mínimo estilosa, "Corridas" na qual lutamos directamente com os nossos adversários pelo primeiro lugar, e, por fim, "Perseguição", para o qual temos que ultrapassar um número pré-definido de rivais, num determinado período de tempo. Não existe portanto história ou interligação entre os desafios, apenas temos eventos independentes, o que o torna adequado ao estilo de consola portátil, já para não falar de imensamente apelativo de jogar – por exemplo, enquanto se espera na fila das

finanças. Da mesma forma facilmente se termina quando a nossa senha é chamada, sendo possível retomar mais tarde no ponto onde foi deixado. Cada vitória corresponde a um determinado número de medalhas atribuídas ao jogador. São estas que vão permitindo, além de disputas pessoais *online*, a progressão no jogo, com o desbloqueio

de eventos. Existe a possibilidade de ir alternando entre eventos de cada cenário sem qualquer tipo de restrição, exceptuando, claro, quando ainda não tivermos atingido o número de medalhas para desbloquear determinado desafio. Também os estilos de competição estão dispersos pelos eventos, pelo que não acontece com frequência a repetição de objectivos a cumprir. Da mesma forma a variedade de bólides também é considerável que vão desde camiões, *buggies* até carros de *rally*. Para cada um dos veículos a condução altera significativamente, sendo necessário da

nossa parte uma grande capacidade de adaptação a cada um deles.
Graficamente há que reconhecer que *MotorStorm RC* fica um pouco aquém das expectativas, em grande parte devido ao aparato gerado em volta da consola e da capacidade gráfica desta, pois neste caso, a verdade é que o jogo não possui argumentos válidos ao nível visual. Isto não quer dizer que graficamente seja um jogo desinteressante, não é isso de todo, mas é evidente que está longe de ser o expoente máximo da *Vita*. Genericamente o nível de detalhe é reduzido (apesar do brilho e definição do ecrã serem soberbos), e nas câmaras mais afastadas tal até passa despercebido, mas nos pontos de vista mais próximos as "lacunas" são evidentes. Contudo os circuitos são bastante interessantes e a sua concepção, além de original, é muito divertida. São também repletas de informação e objectos nos traçados, que aumentam consideravelmente a complexidade nalguns casos mas que apenas fazem com o desafio seja ainda mais tentador e estimulante. A curva de dificuldade é a esperada, sendo que no início tudo é relativamente simples e acessível mas lá para o meio começa seriamente a complicar-se. Porém os resultados acabam por surgir após duas ou três tentativas. No que diz respeito ao som, as músicas englobam vários géneros (desde *drum and bass*, *house* e *trance*) mas são repetitivas, principalmente quando se joga durante algum tempo sem pausas. Os efeitos sonoros, nomeadamente ambiências e sons dos veículos, estão adequados e realistas, o que faz com que sejam bastante agradáveis de se ouvir.
O *Playground* e o *Wreckeration* são outros dos modos disponíveis. O primeiro consiste em poder livremente andar com o carro em algo que se assemelha a um parque ou jardim, e o segundo permite que se escolha uma pista e o respectivo evento a jogar. Inexplicavelmente não apresenta um modo *multiplayer*. O único elemento disponível *online* são os dados de amigos *PSN* e contra os quais poderemos competir, o que para um título deste género é manifestamente pouco e acaba por ser

revoltante. Nada se compara à diversão de puros combates "corpo-a-corpo" entre amigos, com os nossos pequenos bólides telecomandados. Em conclusão, a fasquia continua a ser elevada e a diversão está seguramente garantida. É um jogo altamente viciante, que nos deixa sempre tentados a avançar para mais um desafio. Aproveitando uma ideia que não é propriamente original, resulta num objecto convincente. Mesmo apesar de algumas derrapagens verdadeiramente desastrosas lá pelo meio, *MotorStorm RC* é um título muito interessante e a ter em conta.

Em resumo

Simplicidade do jogo em si. Viciante e variado.

Requer algum tempo de habituação.

Alternativas

Micro Machines; Outras versões da série *MotorStorm.*

» High Score

Longevidade	7
Jogabilidade	8
Gráficos	6
Som	6
Total	**7**

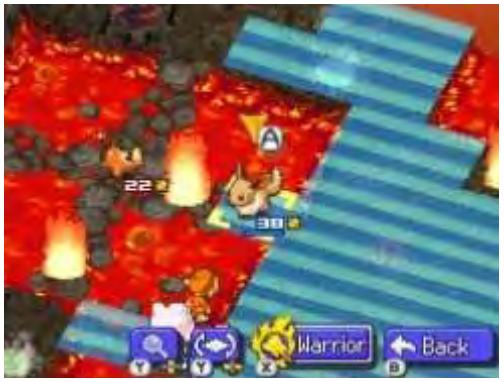
POKÉMON CONQUEST

Por *Jorge Fernandes*

» Sistema: DS
» Ano: 2012

Há mais de uma década a lançar videojogos e anime, a *franchise* Pokémon encontra-se mais viva do que nunca, apresentando uma fórmula de sucesso capaz de não só ir ganhando novos fãs, mas também mantendo todos os seus fãs antigos, o que é impressionante tendo em conta que é uma série capaz de ainda manter vivo o interesse dos seus primeiros seguidores, agora já adultos. Embora a jogabilidade viciante seja uma das grandes mais valias, esta tem sido ultimamente ensombrada pelo aparente desinteresse em inovar e pelo desleixo no desenho artístico dos pokémons e em todo o seu ambiente envolvente. Em jeito de resposta a estas críticas, a Pokémon Company mostra que ainda tem muitos coelhos na cartola e, juntando-se à Tecmo Koei, traz-nos agora uma fusão de universos e géneros em *Pokémon Conquest*, o qual junta os conceitos de guerra, conquista e estratégia de *Nobunaga's Ambition* aos valores de amizade e ao estabelecimento e enriquecimento de

ligações característico do Pokémon.
Pokémon Conquest é um RPG estratégico situado num ambiente japonês feudal, baseado no período dos Warring States, onde vários senhores de guerra lutam entre si pela unificação do Japão... que contam agora com o fiel apoio dos seus Pokémons para os ajudar a vencer as suas grandes batalhas. Neste ambiente surgimos nós, a defender um território sem grande relevo, acompanhados somente do nosso fiel Eevee e ajudados por Oichi e o seu Jigglypuff.
A fusão destes dois jogos resulta inesperadamente muito bem, resultando numa jogabilidade bastante interessante e com conceitos frescos adaptados de ambos. A premissa do jogo é a conquista e unificação de todos os territórios, sendo para isso necessário o treino dos nossos pokémons e o recrutamento de novos seguidores para construirmos o nosso exército. Para tal temos que conseguir fazer uma micro gestão de todos os nossos territórios, delegando tarefas e tomando nós próprios a iniciativa quando assim necessitamos, sendo obrigatório fazê-lo sempre na conquista de novos territórios.
Os elementos básicos das lutas são os característicos dos RPG's estratégicos, existindo uma distribuição dos nossos pokémons, pokémons dos adversários e/ou pokémons selvagens pela mapa, e, numa lógica de mudança de turnos, existindo as fases comuns de movimento e ataque, que nos permitem derrotar as unidades adversárias. A este estilo tradicional de jogo juntam-se elementos do *Pokémon*, como as fraquezas/forças oriundos dos diferentes elementos que cada pokémon possui, a envolvência do ambiente à nossa volta nessa fórmula, e a capacidade de podermos "capturar" os pokémons selvagens, que é feita não através do uso de pokébolas, mas sim do estabelecimento de uma ligação entre senhores de guerra e pokémons... se eles estiverem receptivos a ela. Sempre que derrotarmos senhores de guerra adversários, e assumindo que se cumpriram as condições necessárias, podemos recrutá-los para o nosso exército, aumentando o nosso leque de escolhas de pokémons, e também de habilidades, pois em *Pokémon Conquest* temos algo de totalmente novo, sendo que deixamos o papel de sermos meros treinadores, para termos também algo a acrescentar ao decorrer da batalha.
Para além das batalhas, que são despoletadas na conquista de novos territórios, e na exploração de terrenos selvagens de diversos tipos, podemos também pedir aos novos seguidores e seus pokémons para realizar outro tipo de tarefas, como o comércio de itens e equipamento, angariação de outro a trabalhar na mina, ou optar por revitalizar os nossos pokémons alimentando-os com as tradicionais bolas de arroz.
A juntar a isto tudo temos um sistema de afiliação aos nossos pokémons bastante elaborado, e que influencia praticamente tudo o que fazemos no jogo. Cada senhor de guerra apenas pode ter como parceiros certos pokémons, e dentro desse leque o nível de ligação que consegue atingir com eles difere, o que significa que, a partir de determinado momento, se o par Pokémon/Senhor de Guerra não for o correcto, eles em conjunto não



conseguirão ficar mais fortes, sendo necessário encontrar um parceiro mais adequado para o senhor de guerra em questão, o qual apenas pode estabelecer ligações com seis pokémons distintos em cada momento, e unicamente usar um deles no campo de batalha. À medida que a ligação entre pokémon e senhor se vai fortalecendo pode dar-se o caso do pokémon reunir as condições necessárias para evoluir, com ou sem auxílio das pedras de elementos e outros factores, o que é certamente algo que os fãs de longa data de Pokémon não quereriam perder.
Em adição ao processo de evolução de pokémons, cujo princípio é idêntico à *franchise* mãe, é introduzido novamente algo de novo que sobrepõe novamente a imagem que temos do típico treinador de pokémons, pois, neste jogo, mediante certas circunstâncias, é também possível que os senhores de guerra se transformem, ganhando um aspecto visual diferente e novas habilidades.
O desenho de cada cenário de batalha, bem como toda a direcção artística, está muito bem conseguido, recuperando grande parte da mística *Pokémon*. Cada cenário tem vários elementos que podem ser usados em nosso favor durante a batalha, bem como elementos que nos são prejudiciais, tornando cada batalha única. Existem também diversos tipo de luta dependendo do cenário, sendo por vezes necessário controlar áreas indicadas por bandeiras invés do típico derrotar todos os adversários.
Em termos sonoros o jogo é razoável, estando ao nível do *Pokémon*, mas se conseguirmos a difícil tarefa de nos abstrairmos da jogabilidade viciante o tempo suficiente para ouvir atentamente a música e efeitos sonoros, reparamos que podia ter sido realizado um melhor trabalho.
Outro ponto menos bom do jogo é o facto de ficarem vários pontos por explicar, como as condições de recrutamento, evolução e funcionamento de certas áreas no jogo.
Pokémon Conquest é sem dúvida um jogo bastante bem conseguido, conseguindo tornar um género que pessoalmente achava parcialmente enfadonho em algo mais apelativo, cuja jogabilidade nos faz facilmente esquecer os poucos dos seus deméritos.
Embora ainda não tenha sido lançado em território europeu (apenas em finais de Julho), as lojas da especialidade precaveram-se desde logo deste facto e têm disponível para venda a versão importada da América.

Em resumo

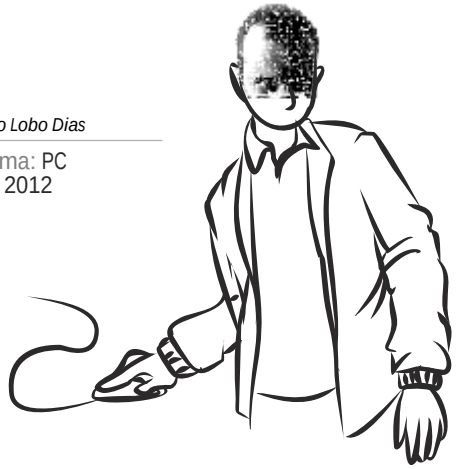
Mística Pokémon revisitada de um ponto de vista estratégico.

Alguns elementos do jogo ficam por explicar.

» High Score

Longevidade	7
Jogabilidade	9
Gráficos	9
Som	6
Total	**9**

RESONANCE



Por Tiago Lobo Dias

» Sistema: PC
» Ano: 2012

Queria começar em estilo de confissão. Eu, Tiago Lobo Dias, gosto de jogos *indie*, muito! São baratos, muitos têm um aspecto mais bruto com pouco polimento, mais retro, Jogos à moda antiga. Gosto, gosto disso. Nos últimos 3 meses já testei mais jogos retro que em toda a minha vida de jogador, e posso dizer que daqui a 5 meses completa 30 anos! Meu Deus, jogo há 30 anos?
Ora bem, no fim do primeiro terço da minha vida de jogador há 20 anos (e eu a dar-lhe com isto...Vou acabar esta *review* angustiado), os jogos de aventura eram fantásticos. Não é que agora não sejam, mas naquela altura tinham um *feeling* diferente: os gráficos eram muito pixelados com resoluções gráficas inferiores a muitos telemóveis, mas a miudagem gostava. Transformávamos os gráficos que víamos em representações imaginárias nas nossas mentes, uns simples pixéis no ecrã aos nossos olhos faziam parecer que estávamos dentro de um filme. A imaginação tinha um papel importante. Mas não só os gráficos, o som (escasso com falas quase inexistentes) também era alvo de fantasia. Armazenar áudio com qualidade era complicado em cassetes ou disquetes de baixa densidade. Ficávamos encantados com qualquer som mais digitalizado que se ouvisse. Lembro-me de ouvir sons de motores de automóveis que mais pareciam latas a rolar no alcatrão, mas a nossa mente transformava tudo isso em sons maravilhosos. Eu era capaz de ouvir melodias em jogos que não emitiam qualquer som. No entanto, havia magia nestes jogos: *Monkey Island, Simon the sorcerer, Loom, Beneath a Steel Sky, Kings Quest, Inherit The Earth* e por aí fora. Tivemos quilos de jogos de aventura brilhantes que puxavam pelo nosso imaginário. Agora, 20 anos depois, temos sem dúvida grandes e magnificas produções, mas em média 8 em cada 10 jogos de aventura merecem a classificação de "lixo". O mercado foi inundado por um dos géneros mais fáceis de produzir e com menos custos. Mas não estou aqui para dizer que o mundo está perdido. Não é necessário recorrer a produções megalómanas para encontrarmos um bom título dentro deste género.
O jogo que aqui trago chama-se

Resonance é um jogo *indie* e possui todos os atributos de um jogo "à antiga", um *old-school*, um da "velha guarda". Basta ver umas imagens para ficarmos logo a pensar que poderia ser uma produção no início dos anos 90 da *Lucas Arts* ou da *Sierra*.
A história começa com um cientista que trabalhava numa nova tecnologia

que poderia revolucionar o mundo. Mas caindo em mãos erradas poderia ter efeitos incalculáveis, pois poderia ser convertida numa arma de guerra. É precisamente com esta ideia que o jogo começa com um diálogo ao telefone entre o cientista (Dr. Morales) e um dos seus colaboradores. Pouco depois dá-se uma explosão que tira a vida a Morales e junta as primeiras duas personagens jogáveis: o seu colaborador (ED), um matemático *geek* e a sua sobrinha (Anna), uma médica. Morales consegue antes de morrer deixar a ideia que os dados do seu trabalho estão num cofre subterrâneo. ED, sendo quem trabalhou de perto com ele, e Anna, sua sobrinha, vão juntar forças para tentar descobrir a razão da explosão e tentar descobrir a localização dos dados da sua descoberta, para não caírem em mãos mal intencionadas.

Logo de seguida travamos conhecimento com mais duas personagens jogáveis: Ray, um repórter a investigar o caso e que os anda a seguir, e Bennet, um detective que é chamado para acudir o local da explosão. Ficamos assim com 4 personagens que podemos controlar, primeiro à vez, sem poder escolher qual controlamos, e, mais tarde, com a possibilidade de saltar entre personagem. Os 4 serão todos actores principais na aventura que vai decorrer. Apesar de ser um jogo de aventura, este apresenta algumas características pouco comuns, sendo a primeira o facto de termos 4 personagens – o que se traduz numa muito maior combinação de eventos e, em segundo, a característica de podermos utilizar qualquer parte do cenário para servir como inventário para discurso. Quero dizer com isto que, para além do inventário de objectos para interacção, temos também uma espécie de inventário de falas, consoante os objectos do cenário. Sendo assim podemos por exemplo adicionar um automóvel ao inventário de falas, para depois falar sobre o automóvel a outra personagem. Além deste inventário temos ainda um outro de memórias visuais, em que podemos repetir (*flashback*) determinado dialogo e utilizá-lo para falar com outra pessoa, em tom de interrogação ou exclamação. Um exemplo desta utilidade é poder contrapor ou reforçar o que certa pessoa disse.

Apesar de controlarmos as 4 personagens podemos metê-las a falar umas com as outras, perguntar por exemplo o que se deve fazer a seguir – bastante útil quando estamos encalhados, pois uma das quatro vai saber dizer o que se deve fazer. Claro que isso não vai chegar para acabar os *puzzles*, mas ajuda muito.

A dificuldade é média para quem está habituado ao género e um pouco mais desafiadora para quem é novo. O som é muito bom, com boas falas e música ambiente. Para o grafismo foi escolhido um estilo *retro,* tal como já disse, que nos transporta para os anos 90, com um ambiente bem estudado. Não sei... mas existe aqui um pouco (muito!) de *Manic Mansion.*

Gostando ou não do grafismo escolhido, o que faz deste jogo um vencedor é a sua história e as suas personagens. Podendo dialogar entre elas, dá-nos a possibilidade de descobrir as características de cada uma e as suas personalidades. O sistema de inventário permite também um bom leque

de opções, não só no manuseamento dos objectos, mas também permitindo criar novos diálogos essenciais para ultrapassar alguns quadros.
Em resumo, um grande jogo de aventura que introduz novos conceitos na jogabilidade com um *look retro* bem interessante. Além do mais é *indie*. Tiro o chapéu e bato palmas.

Em resumo

\+ Interacção entre as personagens. Look Retro a tocar nos velhos clássicos dos anos 90.

\- Nada a apontar.

» High Score

Longevidade	8
Jogabilidade	9
Gráficos	9
Som	9
Total	**9**

BATTLE SQUADRON

Por ***Mário Tavares***

» **Sistema:** Ipad2
» **Ano:** 1989

1989 era o ano, tinha 14 anos e a única maneira de estar informado sobre videojogos era comprando as revistas estrangeiras, *Crash, Computer+ Video Games* ou *Your Sinclair* entre outras, ou vendo o *Ponto por Ponto* na RTP, apresentado pelo Durão Barroso e Paulo Dimas – este último um entusiasta de videojogos que passava toda a energia nos seus comentários e análises.

Durão Barroso, falecido em Outubro de 2007, era um visionário para a época. Ter uma rubrica de videojogos nesta época era audaz para um apresentador da televisão do estado, apenas Luis Pereira de Sousa tinha sido bem sucedido nessas andanças aquando o lançamento do ZX Spectrum (1982), com o seu programa ZIG ZAG.

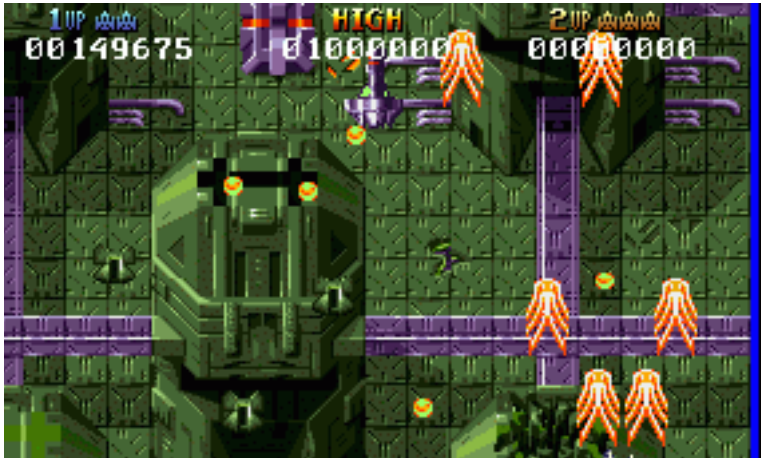
Foi em 1989 que se assistiu ao maior espectáculo do mundo com os *Pink Floyd* a actuar em Veneza e em directo para todo o mundo. Um evento mediático até em Portugal. *Battle Squadron* surgia para o *Commodore Amiga* e *Sega Megadrive*, e simplesmente arrebatou o título de melhor *shoot´em up* vertical da altura. Algumas revistas da época chegaram a cotar com percentagens acima dos 100%, como foi o caso da *Amiga Computing* com 109%, uma vez que tinha atribuído a *XENON 2* 100% na sua review e não antecipava como seria possível fazer melhor. Outros diziam para colocar o *Amiga* ou *Megadrive* dentro de um caixote *arcade* e tinham uma das melhores *arcades* de sempre no estilo dos *shooters*.

Caros leitores, na esperança de vos ter carregado com a atmosfera da época, vão à *Apple Store* no vosso *iPad* e busquem pelo nome do jogo, instalem-no, agarrem no vosso iPad, carreguem no ícone do jogo *Battle Squadron* e… fechem os olhos. Que recuar no tempo fantástico! De repente andámos 23 anos para trás e somos brindados com uma música estupenda e cheia de ritmo com a demo do jogo a correr; nada se perdeu, ganhámos um *shooter* puro e duro para a plataforma da *Apple* que recria muito bem a época e torna este jogo intemporal.

Battle Squadron para o *iPad* ou *iPod* e *iPhone* promete ainda uma versão para breve de 2 jogadores em rede, trazendo uma funcionalidade que só a tecnologia actual permite e que, para um adepto deste estilo de jogo, e em particular deste, agradece.

Podemos contar no ecrã principal com um quadro com vários botões: um para contar a história do jogo, outro para instruções de jogo e outro para consulta de resultados; temos ainda possibilidade de ouvir as várias músicas do jogo dentro do menu de definições.

Quem jogou no *Commodore Amiga* ou *Megadrive* não vai encontrar diferenças, excepto que pode dividir o ecrã e jogar a dois no mesmo *iPad.* O jogo é muito rápido e cheio de acção; a banda sonora é ritmada, o que ajuda muito a dar atmosfera ao jogo, com os dedos no ecrã ou com o *joystick* para *iPad joga-se de forma muito confortável*



na versão single player. *Battle Sqadron One* está também disponível para outras plataformas tal como *Android*.
Ao jogar este jogo vem-me sempre à memória a crítica deste no Programa da RTP *Ponto por Ponto* e a crítica de Paulo Dimas. Era perto das 16h30, desligo a televisão e vou a correr para para o Centro Comercial PalmeirasShopping, em Oeiras, o maior da zona da grande Lisboa a seguir ao Shopping Amoreiras, e lá estava o jogo em modo *demo* no *Commodore Amiga* exposto com o seu monitor. Na época uma caixa de disketes *Sony* com 10 unidades custava a módica quantia de 10 Contos (50€). Ups, lá foi eu raptado pela máquina do tempo de novo.
Voltando ao ano de 2012, digo-vos que aconselho vivamente a compra deste jogo, principalmente para os amantes dos *shooters;* é obrigatório para os amantes do *Commodore Amiga* e imprescindível para fins terapêuticos se forem amantes do retro e da época de 80.
Recriado pela *Cope-Com* com *add-ons* como a partilha de resultados do Facebook, este é um dos melhores exemplos de como manter um excelente jogo e apimentando-o com tecnologias actuais para assim ir afinando o tempero e tornando-o ainda mais agradável ao palato 23 anos depois.

Em resumo

\+ À prova de tempo , um dos melhores *shoot´em up.*

\- Nada a apontar.

Alternativas

SWIV .

» High Score

Longevidade	10
Jogabilidade	9
Gráficos	9
Som	9
Total	**9**

>>RETRO

PIEN

SCORE 0000430
1
HIGH 0000430
CODING
P.VERSWYVELEN
ZRIX
GRAPIX
ERLAND ROBAYE

SCORE 5800
PLAYER
ENEMY
STAGE 3- 2
10
REST 02

THE LOST PATROL

Por ***Daniel Martinho***

» **Sistema:** AMIGA
» **Ano:** 1990

A data é 7 de Junho de 1966. Um helicóptero americano que levava soldados de volta ao quartel, após uma folga em Saigão, despenha-se no meio da selva do Vietname. Apenas sete soldados sobreviveram e a base mais próxima, em Du Hoc, encontra-se a cerca de 90 km de distância. 90 km de terreno incrivelmente hostil para o Homem. 90 km de armadilhas, minas e tropas Vietcong. Uma equipa completa de marines, devidamente equipados, consideraria a viagem, no mínimo, difícil mas os sete homens que teremos ao nosso dispor apenas levam escassas munições e pouca comida. A hipótese de sobreviver é mínima, aliás, pior que isso: foram todos declarados mortos, logo não vai haver ninguém à procura. E é assim que o jogo começa…

The Lost Patrol acompanha a história do sargento Weaver e os seus seis homens sobreviventes. O objectivo principal, além da sobrevivência, é levá-los de volta à base americana mais próxima, usando os escassos recursos disponíveis. O nosso percurso é definido num mapa bastante simples e de fácil compreensão. Um relatório detalhado das proximidades pode ser obtido, mas com o risco de estarmos a enviar o nosso escuta de encontro a uma patrulha inimiga. Jamais deveremos andar depressa ou descuidadamente pois é muito fácil, por exemplo, alguém calcar uma mina ou activar uma armadilha por distracção.

Inevitavelmente, os nossos soldados irão encontrar-se debaixo de fogo, o que irá fazer com que a drive do nosso Amiga gema enquanto carrega uma sequência *arcade* do jogo. Aí, encontrar-nos-emos escondidos atrás de uma parede enquanto nos desviamos das balas inimigas e, de vez em quando, sentiremos a necessidade de nos levantarmos, dar meia dúzia de tiros (ao calhas) para imediatamente nos escondermos de novo atrás da parede, evitando o risco de levarmos com a bala que tem o nosso nome escrito.

Os nossos soldados são completamente desprovidos de escrúpulos. Quando os mantimentos começam a rarear, convém sempre efectuar um *raid* agressivo sobre uma das inocentes (ou não) aldeias

próximas. Algumas são amigáveis mas, se tivermos alguma dúvida, ou aquele arrepio na espinha, um interrogatório ao chefe da aldeia é aconselhável. Aí podemos ser bondosos ou "convincentes": podemos simplesmente falar ou ser agressivos e espancar. Se estivermos mesmo mal-dispostos podemos simplesmente

matar todos os habitantes da aldeia. Outra situação que nos pode acontecer é ficarmos sob fogo de um *sniper*. Aí, com a nossa mira, temos que encontrar o clarão que é mostrado em décimos de segundo sempre que ele dispara e eliminá-lo antes que torne o nosso grupo ainda mais pequeno.

Sempre que temos um contratempo, ou alguém morre, a moral dos soldados vai-se esmorecendo. Temos que fazer uma gestão cuidada da mesma, oferecendo-lhes, por exemplo, um banquete que é uma ração inteira de comida, em vez de metade para poupar.

Resumidamente, *The Lost Patrol* é um jogo de estratégia e paciência bastante difícil e complexo com algumas cenas *arcade*, onde é essencial reconhecer bastante bem o terreno (apesar deste ter um factor aleatório de cada vez que se joga), de modo a conseguirmos optimizar o mais possível os nossos parcos recursos, para termos um mínimo de hipóteses de concretizar o nosso principal objectivo: sobreviver.

» High Score

Longevidade	9
Jogabilidade	7
Gráficos	7
Som	9
Total	**8**

Em resumo

Som impressionante, originalidade, viciante.

Dificuldade extrema.

Alternativas

Não há nada minimamente parecido que conheça.

CASTLEVANIA

THE NEW GENERATION

Por ***Ivo Leitão***

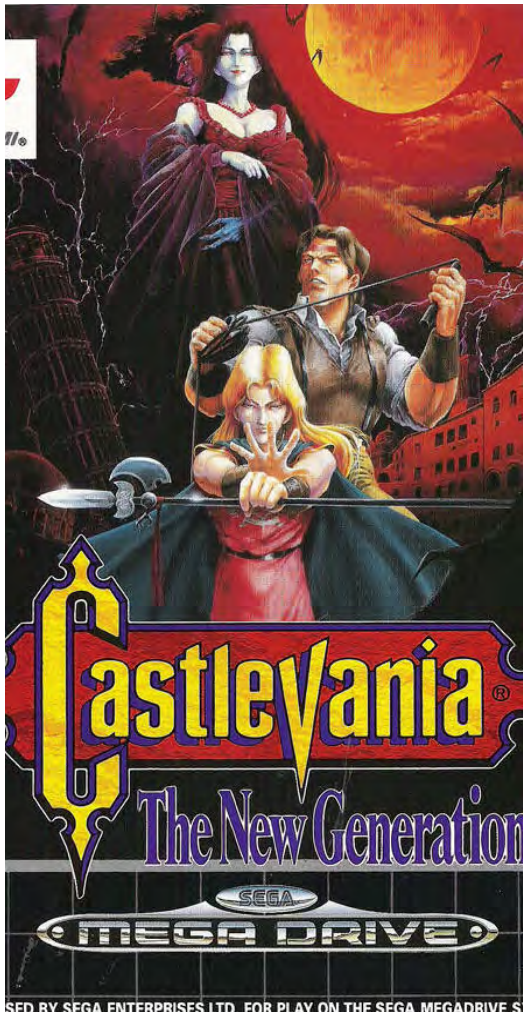
» **Sistema:** Mega Drive
» **Ano:** 1994

***Reboots*. Cá está algo a que eu sempre torci o nariz.** Não me estou a referir a *reboots* que tenham feito à jogabilidade de certos jogos, pois por vezes a mesma inovação é bem-vinda, como por exemplo os casos de *Metroid Prime* ou *Resident Evil 4*. Agora quando nesses *reboots* vários anos de história são deitados ao lixo, aí eu já não concordo muito. *Castlevania* é uma série que, apesar de existir um ou outro "plot-hole", algo que é perfeitamente normal dado a quantidade de jogos que a série possui, continha uma cronologia bem definida. Com o recente *Lords of Shadow* decidiram recomeçar do zero, vamos ver no que irá dar.

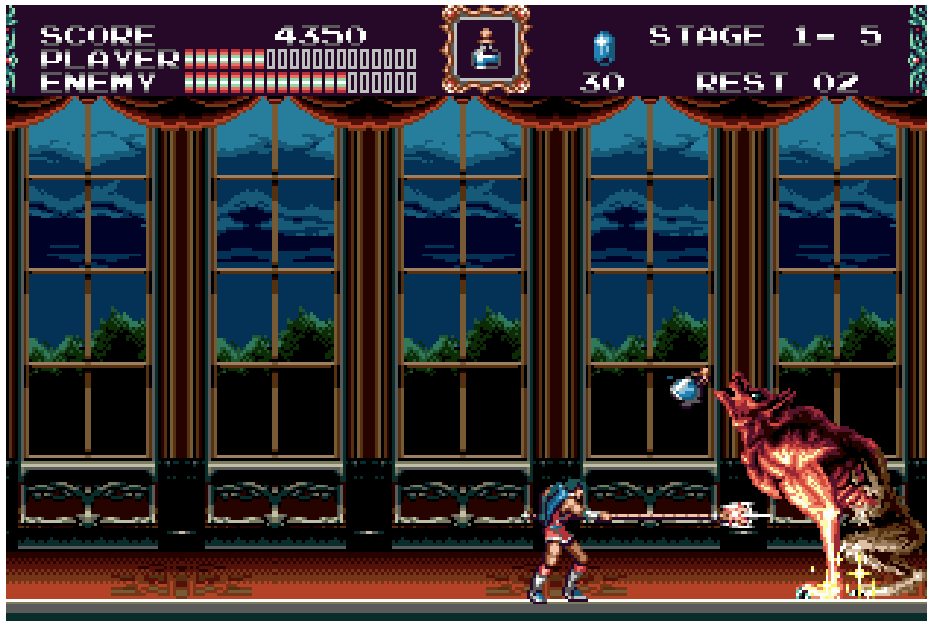
Pouca gente se calhar sabe que os acontecimentos narrados no clássico romance de *Bram Stoker "Dracula"* fazem parte da história da saga clássica de *Castlevania*. E este *Castlevania – The New Generation* para a Mega Drive é um dos seus elos de ligação com a obra de *Bram Stoker*. Lançado em 1994, numa altura em que o nome *Konami* era sinónimo inquestionável de qualidade e diversão, este *Castlevania* foi o primeiro (e dos únicos) jogo da série a agraciar a sua presença numa consola da Sega, numa altura em que outros clássicos da *Konami* como *Contra* ou *Teenage Mutant Ninja Turtles* também receberam lançamentos para a consola do "*blast processing*".

A história decorre 20 anos após os acontecimentos de *Dracula* de *Bram Stoker*, em 1917, em plena 1ª Guerra Mundial. Alguns anos antes uma qualquer bruxa ressuscitou acidentalmente a Condessa Bartley (baseada na conhecida Condessa de

Bathory). A Condessa, sendo familiar do próprio Drácula, começou os seus planos para o ressuscitar, sendo também a causa por despoletar a 1ª Guerra Mundial, para que conseguisse reunir o maior número de almas humanas possível, para alcançar os seus objectivos. E, tal como no romance, desta vez não existe nenhum Belmont para dar conta do recado. Podemos jogar com 2 diferentes protagonistas: John Morris e Eric Lecarde. John é o filho de Quincey Morris,



uma das personagens responsáveis pela derrota do Dracula anos antes. Supostamente a família Morris é também descendente dos Belmont, pelo que John também pode usar o tradicional chicote "Vampire Killer". Já Eric Lecarde é originário de uma família espanhola e decide ajudar John na sua aventura para vingar a sua amada, que se tinha tornado numa vampira através da condessa. Eric usa uma lança como a sua arma principal. O jogo está construído à maneira dos antigos *Castlevania*, ou seja, dividido por níveis e com um progresso linear até ao final. Ao longo do jogo são visitados vários locais na Europa, desde as ruínas do Castelo de Drácula em plena Transilvânia (nível inspirado no castelo do primeiro jogo), passando por templos em plena Grécia, ou na própria torre de Pisa. São um total de 6 níveis apenas, porém são grandinhos e cada um com um *boss* final como de costume (e *bosses* intermediários). A jogabilidade entre as duas personagens difere um pouco, pois as suas armas principais têm características diferentes. John pode usar o seu chicote para se "balancear" entre precipícios (algo como o Indiana Jones faz nos seus filmes), já Eric pode usar a sua lança para fazer uma espécie de "salto à vara", podendo assim cada personagem aceder a secções diferentes dos níveis mediante as suas habilidades. Isto obviamente que acaba por adicionar algum "replay value" ao jogo, pois o percurso de cada personagem acaba por ser ligeiramente diferente ao longo do jogo. Para além das suas armas principais, *Castlevania* tem a tradição de ter uma série de armas secundárias, alimentadas



pelos "coraçõezinhos" que vamos descobrindo ao longo do jogo, seja por derrotar inimigos, ou destruir objectos no cenário, como velas, candeeiros e candelabros. Neste jogo podemos contar com bumerangues, machados e água-benta, sendo que cada arma especial tem um padrão de ataque diferente, e podem ser especialmente úteis para determinados *bosses*.

Tecnicamente *Castlevania* cumpre bem o seu papel. As "16-Bit Wars" foram bastante interessantes na sua altura. A maior parte dos "putos ranhosos" apenas poderia ter uma das 2 consolas e por isso defendiam-nas com unhas e dentes. Já eu continuava confinado a uma Master System na altura, mas isso não interessa agora para o caso. Os argumentos utilizados eram vários mas podemos reduzi-los apenas a "A Super Nintendo por ser mais recente apresenta jogos com melhores gráficos e som, já a Mega Drive tem o seu *blast processing*, sendo capaz de correr jogos mais rápidos e frenéticos como *Sonic the Hedgehog*". A nível de som, este é um jogo que tem uma banda sonora fantástica, repleta de músicas memoráveis. É verdade que o chip de som da SNES é superior, mas enquanto esse se aproxima do som MIDI, já o da Mega Drive faz realmente lembrar o som de um videojogo *old-school* que tanto me agrada. Visualmente, apesar de possuir *sprites* mais pequenas e menos detalhadas que as dos jogos da mesma série na Super Nintendo, assim como níveis com uma paleta de cores mais reduzida, introduz vários efeitos gráficos raramente vistos na plataforma, como reflexos na água e rotação de cenários. Os níveis em si estão também muito bem detalhados, e o *artwork* deste jogo é dos seus pontos fortes. Infelizmente a versão PAL sofreu alguma censura. A versão americana, com o subtítulo "Bloodlines", apresenta bastante mais sangue e *gore*, algo inédito na série em solo ocidental, e não se percebe muito bem porque tomaram esta atitude em solo europeu, quando era precisamente nos Estados Unidos, com casos como *Mortal Kombat* e *Night Trap,* que a questão da violência nos videojogos estava a dar que falar. Ainda assim, não deixa de ser um dos melhores jogos disponíveis na biblioteca da Mega Drive. Recomendo vivamente a todos os fãs da série, ou de jogos de acção/plataforma.

Em resumo

Níveis bem construídos e detalhados, boa banda sonora e muita acção.

Os efeitos sonoros não estão ao mesmo nível da música, versão PAL do jogo censurada.

Alternativas

Se encontrarem a versão americana do jogo, optem por essa.

» High Score

Longevidade	8
Jogabilidade	9
Gráficos	8
Som	7
Total	**8**

ZIRIAX

Por **Mário Tavares**

» **Sistema:** AMIGA
» **Ano:** 1990

É Natal, o ano 1990. Tinha 15 anos e era um jogador de *Spectrum* há 8 anos. Estava a chegar a altura de fazer um *upgrade* e o meu sonho de Natal: *Commodore Amiga A500+.* Em Dezembro dava-se como encerrado o primeiro período da escola, e estando de férias, era hábito passar uns dias ou fim-de-semana em casa de amigos próximos. Esse ano não foi excepção. Um dos *hobbies* favoritos da época era cheirar as novidades de videojogos mas a que mais marcou era o facto de esse meu amigo ter uma loja que vendia jogos era nem mais nem menos que *AMiGA CLUB* de Mem Martins no Centro Comercial Drugs.
Acabadas as aulas, a alegria que nos faz vibrar nessa quadra, em especial na idade de um adolescente, chego à loja e diz-me o meu amigo: “Tenho aqui uma data de novidades”, e pronunciou vários nomes que nada de me diziam, excepto SWIV, de que já ouvira falar, mas deixei-o escolher e lá coloca ele o jogo na drive do *Amiga. ZIRIAX,* o seu nome, começa a introdução com um som calmo e poderoso emanado pelas colunas de alta fidelidade *Mordaunt Short,* alimentadas por um amplificador integrado *Rotel RA 820.* Estes dois últimos componentes, para quem não sabe, eram material de alta qualidade no mundo da alta fidelidade, nada comparável às típicas aparelhagens com móvel incluído que invadia os supermercados e lojas da época.
Fazia toda a diferença ouvir um jogo com a sua banda sonora a ser reproduzida num bom amplificador e colunas do que ouvir pelo monitor do computador .
Começava sempre o meu amigo a jogar que, além de mais velho um ano, era meu homónimo, já conhecia os jogos de uma forma geral. O jogo inicia e uma banda sonora frenética começa também. De uma dificuldade extrema, precisamos mesmo de insistência para conhecer os níveis; chegado o primeiro *boss*, a música altera-se e o ritmo ainda aumenta mais . Acabado o primeiro nível , fiquei pasmado e o meu sonho voltou , “adorava ter um *AMIGA* e com

este jogo". Nesta altura pedimos a todas as entidades divinas para que sejam ouvidas as nossas preces.
Ziriax era escrito pelo Whiz Kidz, que também já codificara do jogo Zarathrusta.
Não me recordo na época das *reviews* sobre este jogo, mas julgo que não terá sido um jogo muito conhecido – pelo menos nos dias de hoje ninguém se lembra dele. Para mim é sem duvida um *shoot´em up* estupendo muito ao jeito *arcade;* desde o tempo de *R-Type* que não me recordava de me divertir tanto (*R-Type* é a minha referência de melhor *shoot´em up* horizontal de sempre, *Ziriax* está no top 5. Este *shooter* permite escolher e acumular à nossa nave 5 tipos de tiros complementares. O jogo é *clean*, quero dizer limpo – referencio isto porque os *shooters* japoneses por vezes têm excesso de grafismos e nem os tiros conseguimos distinguir de tudo o que se passa no cenário. De facto este jogo tem muita acção e é muito mecânico, é necessário decorar como passar determinados inimigos e não há muitas alternativas. Esta característica pode trazer alguma frustração mas, uma vez decorada a coreografia, ficamos entusiasmados. Devido à dificuldade sempre que ultrapassamos o ponto onde tínhamos ficado no jogo, aparece uma adrenalina que nos corre por todo corpo e gera-se um nervosismo ímpar. Com 5 níveis e 6 *bosses* é dos jogos mais difíceis que já joguei e por isso pode afastar alguns jogadores.
Julgo que merece ser jogado para ter opinião, mas uma coisa vos posso dizer: para mim é um dos melhores de sempre, apesar de não ter sido ainda no ano de lançamento do jogo que tive um *Commodore Amiga* …

Em resumo

É rápido e difícil; banda sonora rica.

Dificuldade pode afastar jogadores.

Alternativas

Apidia , R-type.

» High Score

Longevidade	8
Jogabilidade	7
Gráficos	8
Som	8
Total	**8**

REX

Por ***Mário Tavares***

» **Sistema:** Spectrum
» **Ano:** 1988

Se há jogo que me traz nostalgia este é o jogo REX. Estávamos no Natal de 1988 , talvez a época de apogeu do *Spectrum 128k*, vivia-se nesta época com um *boom* de novidades: o *Personal Computer IBM* dava os primeiros passos, ouvia-se pelas rádios *hard rock* como Iron Maiden, Guns' n´Roses, Tina Turner, a rainha do *rock*, consagrava-se no Brasil no estádio do Maracanã (150 000 pessoas num só estádio, que era o maior do mundo).

Estreava uns dos meus filmes favoritos, *Die Hard* – que soberbo filme de acção de Bruce Willis! Se já ia à bola com ele na série *Moonlighting,* no filme fiquei fã n.º1.

Como é habito nas minhas *reviews,* e sempre que tem a ver com retro, faço um posicionamento da época.

Apresento-vos Rex, um mercenário Rino Sapien que, além de um ar assustador, de olhos vermelhos e com chifres para todo o lado, aparecia verde num fundo laranja da capa da cassete, onde também aparecia uma pirâmide laranja.

Joguei a primeira vez em casa de um amigo que possuía uma loja que vendia jogos para Spectrum e fiquei logo apaixonado com as cores e o brilho que era invulgar no *Spectrum.* Por algum motivo que não me recordo saí de casa dele após um fim-de-semana na sua companhia sem uma cópia do jogo.

Lembro-me de cheirar a Natal, cheiro a terra húmida, a verde de pinheiros e num dos furos da escola fui a uma loja no centro comercial próximo e vejo a brilhar, na sua caixa laranja, *Rex*, verde, poderoso. Destacado naquele laranja forte não passava indiferente, e com apenas 200 escudos, o equivalente hoje a 1€, comprei uma cópia muito bem acabada a cores, na ida pelo caminho para casa onde se respirava o cheiro a Natal com atalhos lamacentos que nós em novos teimávamos em passar por eles como se a nossa vida dependesse desses mesmos atalhos de espaço que nos poupavam uns milissegundos, qual troca de pneus numa paragem na Formula 1 na *box*.

Era com a mochila às costas que via a cassete e tirava a capa para a namorar, imaginando como ficaria o jogo no meu computador.

Chegado a casa, pousada a mochila e preparado o stock de bolachas Maria, uma tablete de chocolate Jubileu, lá estava eu a carregar o jogo e a ver aquela linda imagem de *Rex* a ser carregada no meu poderoso *ZxSpectrum 128k* 1ª versão (sem *deck* de cassetes). Com o jogo carregado toca a escolher as teclas e inicia-se *Rex*. Assim que passo a primeira plataforma sai um som maravilhoso pela televisão, fico logo maravilhado; havia uma versão especial para 128k onde o som era de muito superior qualidade que o 48k que eu ouvira eu casa do meu amigo.

Segundo quadro e confirmava-se a acção por todo o lado: tiros, ruídos, que maravilha, com tantas cores e movimento, activar escudo e com um

som grave lá se activa uma bolha que nos protege de tudo e de todos. Os gráficos são do melhor que o *Spectrum* é capaz, e os sons do jogo muito bem acabados, mas poderia ter ainda mais sons, eventualmente com uma banda sonora em simultâneo, o *Spectrum* era capaz disso.

Tirando este detalhe que era bem vindo e enriqueceria o jogo, *Rex* era perfeito, um jogo difícil desde o primeiro momento mas muito divertido de jogar. Não tenho memória de um jogo tão bem conseguido neste estilo. Talvez *Rick Dangerous.* No entanto este último tinha situações de *puzzle* que não existem em *Rex*.

Rex tem dois níveis: um do lado A e outro do lado B. Para se jogar o do lado B é necessário um código que só é dado no final do *Rex* que está no lado A, ou seja, temos mesmo de jogar o jogo até ao fim na primeira parte para jogar a segunda. Este maravilhoso jogo da Martech, editora que faliu um ano depois de ter lançado o título Rex, a Martech lançou jogos entre 1989 e 1992. *Rex* é sem duvida um marco na vida do *Spectrum:* está bem desenhado, tem alguma estratégia e dá-nos horas de entretenimento, pois é sempre possível melhorarmos pontuação e por isso garante longevidade porque é difícil, é necessário estudo e persistência para ir passando os quadros , podemos apanhar 5 armas diferentes, mais os “Smart Bolt” que destruíam todos os inimigos no quadro em que estamos. A maneira de ganharmos pontos e carregarmos as armas é apanhando as bolhas que os inimigos deixam após serem abatidos: quanto maior a bolha, mais pontos mas, atenção, que estas rebentam ao fim de segundos, impossibilitando assim de as apanhar e ganhar mais pontos. Os quadros são cronometrados, por isso não podemos estar eternamente no mesmo quadro muito tempo sem perder uma vida.

Rex apenas saiu para computadores 8 bit, *Zx Spectrum, Commodore 64/128 , Amstrad CPC*.

Deixo-vos uma nota: nunca percebi por que raio o personagem aparece na capa como verde e no *Spectrum* somos presenteados com uma versão albina!

Quem tiver a possibilidade de jogar *Rex* não deixe de experimentar. É o exemplo de um jogo que, por apenas 1€, garantia horas e horas de diversão, sozinhos ou com os amigos.

» High Score

Longevidade	9
Jogabilidade	8
Gráficos	10
Som	7
Total	**9**

Em resumo

Gráficos muito bons e detalhados, dos melhores no *Zx Spectrum*, som melhorado para *Spectrum 128k*.

O *ZX Spectrum 128k* conseguia uma banda sonora ainda mais rica.

Alternativas

Rick Dangerous.

Passatempo RESISTANCE BURNING SKIES

Daniela Pereira

Aconselho a leitura da Revista PUSHSTART pois nela encontramos tudo o que procuramos! Nomeadamente análises de jogos e comparações com diversas classificações! Não há mais dúvidas para os jogos escolher, basta a PUSHSTART primeiro ler! :)

Paulo Macário

Diário de uma “VITA” (em 3 dias)
Querida VITA
Foi com um grande brilho nos olhos que te vi pela primeira vez numa determinada loja. Além de seres bem maior do que tinha antecipado, ainda não tinhas também as típicas dedadas gordurosas, tão recorrentes no ecrã frontal, o que fazia de ti uma consola ainda mais imponente (...).

André Miguel Silva

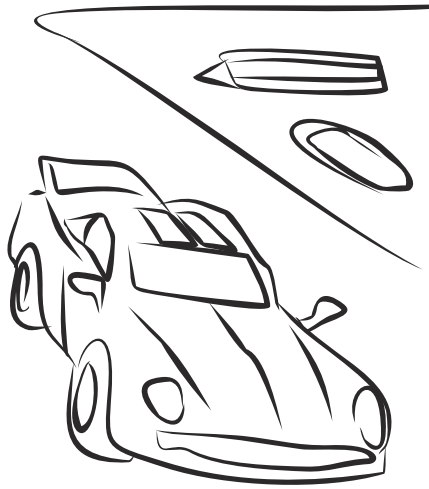
Gostei muito desta análise do jogo [Uncharted 3], pois parte do principio que o leitor ainda não conhece o jogo em causa, suscitando assim o seu interesse em experimentar. A análise começa logo por identificar a consola a que o jogo se dirige (...).

MICRO MACHINES V3 VS MICRO MACHINES V4

Sistemas: PC & PC | **Ano:** 1998 & 2006
Por ***André Santos***

Tenho ideia de que ainda foi no meu velhinho *PC 486* – já nem me recordo quanto tinha de *ram* ou de espaço de disco – que me cruzei com a série de corridas de carros de reduzidas dimensões, em cenários também eles de pequenas proporções, que além de serem extremamente divertidos eram igualmente viciantes. *Micro Machines V3*, o terceiro da série, surgiu no final da década de noventa e oferecia uma jogabilidade delirante, fosse pelo conteúdo em si, fosse pelos locais onde competíamos. A perspectiva isométrica (de cima para baixo), e que posicionava a câmara de acordo com o espaço ocupado pelo veículo, conferia ao jogo bastante ritmo, que a meu ver era o segredo para o sucesso deste título. Numa época em que muitas das capacidades gráficas visuais (que hoje tanto apreciamos) ainda estavam em fase embrionária, o que conferia "pinta" a qualquer jogo era a sua aproximação ao público e aquilo que lhes oferecia. Ainda ao nível da jogabilidade, era do mais simplista mas eficaz. Basicamente competia-nos acelerar/travar (raramente), virar e utilizar alguns "adereços" espalhados pela pista que podíamos ir coleccionando ao longo da corrida, utilizando-os sempre que possível com o objectivo de atrasar os adversários. Mesmo que não se conseguisse à primeira, após uma ou duas tentativas já era possível dominar o jogo. A esta simplicidade genérica juntavam-se os menus, de entre os quais eram várias as opções de escolha.

Desde o completo modo *single-player* com vários prémios, alguns deles muito *cools*, ao *time trial*, vários tipos de campeonatos, entre outros, tudo era intuitivo e prático. Também a escolha de veículos era generosa e podiam ir desde carros, barcos, tanques, carrinhas de gelados, camiões, entre outros. Porém, e recordo-me que aquilo que mais me fascinava eram as pistas. Além de estranhamente criativos – sim, porque competir numa mesa de pequeno-almoço, embater numa taça de cereais ou ficar "atolado" numa poça de leite não é para todos; ou correr numa secretária repleta de lápis, canetas, livros e finas réguas a servirem de pontes não é todos os dias – todos os circuitos estavam muito bem executados e conferiam ao jogo aquela vertente de entretenimento garantido que fez com que tanto jogador se rendesse. As capacidades gráficas eram assim relegadas para um segundo plano, numa primeira instância porque não possuíam uma grande definição ou qualidade de texturas e depois porque acabam por não acrescentar nada de significativo ao conceito do jogo. Também ao nível da sonoridade se verificava um evidente minimalismo. Os sons, além de bastante semelhantes entre veículos, eram igualmente demasiado monocórdicos, situação que não acontecia com a música nos menus, bastante divertida e agradável.
A pergunta que então se coloca em 2006, ano de lançamento de *Micro Machines V4*, é se o normal desenvolvimento das capacidades gráficas neste



MICRO MACHINES V3 VS MICRO MACHINES V4

Sistemas: PC & PC | **Ano:** 1998 & 2006
Por ***André Santos***

hiato de tempo, por si só, causam melhoramentos significativos ao título no geral ou até se valeria a pena a aquisição do mesmo? E a resposta mais sincera que consegui encontrar é sim e não. Sim porque efectivamente há um melhoramento na componente visual em todo o jogo e mal seria se tal não acontecesse. Desde os menus aos cenários – agora em 3D – que ostentam já uma excelente definição e texturas bastante detalhadas. Por outro lado "não" porque basicamente o jogo é exactamente igual ao seu antecessor, sem neste período de tempo ter conseguido inovar o conceito e a série em si. E se o conteúdo genericamente se mantém, não deixa de haver algumas alterações, como é o caso dos modos de jogo. O principal denomina-se *Micro Tournament* (é o modo carreira) e está dividido em quatro dificuldades distintas que por sua vez encerram entre três a quatro tipos de desafios como: *Race Cup* (vence quem chegar em primeiro após um determinado número de voltas), *Checkpoint Cup* (no qual a pista está divida em pontos de passagem que temos que alcançar dentro de um tempo limite), *Battle Cup* e nalguns casos *Battle League*. Nas *Battles* ganha quem sobreviver até ao fim, ou quando a vantagem do primeiro relativamente ao(s) adversário(s) for de uma certa distância. Neste modo a contagem é feita por pontos e será vencedor aquele que atingir em primeiro lugar a quantia de 10.

Principalmente nesta modalidade as armas existentes (desde choques eléctricos; minas, bombas, dados, mísseis, etc.) ganham relevância pois em certos casos só mesmo recorrendo a elas nos definimos como vencedor ou vencido. Contudo, cada veículo apenas pode transportar um item de cada vez, sendo necessário gastar a totalidade do actual para poder "apanhar" outro. Ainda dentro dos modos disponíveis, podemos contar com um *multiplayer* para quatro jogadores no máximo e uma novidade: um editor de pistas. Porém este é um título generoso já que apenas nos disponibiliza três ambientes e o jogador não pode fazer mais do seleccionar o trajecto entre pontos pré-definidos e colocar itens *in-track* em locais também já previamente definidos, deixando pouca margem de manobra ao jogador.

No que concerne à jogabilidade desta nova versão há ligeiras alterações, ainda que a simplicidade se mantenha. A dificuldade é que se tornou mais complexa, deixando pouco espaço para a ocorrência de erros nos modos mais avançados. A visão e a perspectiva de jogo são menos isométricas, mas não evitam algum tempo de habituação, principalmente nas curvas e na resposta dos veículos. Já estes são cerca de 750 no total, dispersos em 76 desafios, o que é número absurdamente elevado, e a condução também encerra alguns truques, sendo que variam as características de performance como: peso, aceleração, velocidade máxima e aderência. Porém, e apesar de tanta diversidade, todos são

MICRO MACHINES V3 VS MICRO MACHINES V4

Sistemas: PC & PC | **Ano:** 1998 & 2006
Por ***André Santos***

demasiado semelhantes entre si, desinteressantes do ponto de vista da concepção, tornando-os mesmo insípidos, retirando-lhes qualquer personalidade ou vigor. As pistas continuam surreais e extremamente divertidas com várias temáticas retratadas – regressa a mesa de bilhar, surgem galinheiros, ou até cenários com comboios de brincar – sendo que alguns destes casos estão extremamente bem conseguidos, apesar de a maioria ser, digamos, normal. Os ambientes continuam, à imagem do antecessor, a guardar muitos perigos, temos a novidade de alguns (como rochas, ovos, canecas entre outros) permitirem a interacção produzindo diferentes reacções, na altura do embate com o nosso bólide. A mecânica de impacto entre os veículos deixa, a meu ver, algo a desejar, visto não ser muito precisa ou até realista. A componente sonora é outro aspecto a evidenciar uma certa falta de empenho, visto ser demasiado monótona e novamente desinteressante, o que também acontece com os próprios ruídos dos veículos e restantes efeitos sonoros. Situação um tanto incompreensível visto já se utilizar a tecnologia *Dolby Pro-Logic 2* que seguramente já aguentava com algo mais trabalhado! Apesar do intervalo de tempo entre os dois títulos, a verdade é que não se verificam grandes alterações e, regressando a 2006, não acharia de todo relevante a compra da nova versão para quem já possuísse o antecessor, a não ser apenas pela nova capacidade gráfica, pois, em conceito de jogo propriamente dito, pouco ou nada se alterou.

Por **Ivan'Flow**

E3 2012

Pessoalmente, considero a *E3* como uma feira para accionistas, imprensa generalista e, já desde há alguns anos, deixou de funcionar como o *verdadeiro* barómetro anual da indústria. Embora, tradicionalmente, ainda seja vista como [talvez] o acontecimento mais marcante do ano.

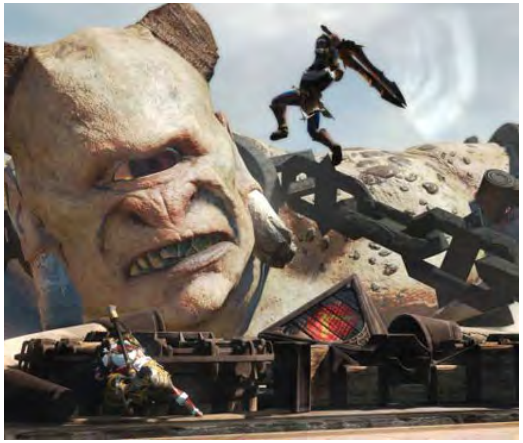
Na edição deste ano, muito se esperava da *Nintendo*, porque sabia-se de antemão que a *Wii-U* seria oficialmente anunciada e, naturalmente, especulava-se a resposta da *Sony* e *Microsoft* a este lançamento.

Mas, na verdade, praticamente, a *E3* deste ano foi somente apresentar produtos como forma de assegurar aos investidores que a empresa "X" está sólida no mercado, não vai apresentar grandes riscos de investimento no próximo ano, sendo que, naturalmente, é capaz de apresentar títulos apelativos para o público generalista, sem esquecer totalmente os mais aficionados.

Na edição deste ano da *E3*, as três maiores empresas de hardware [*Sony, Microsoft* e *Nintendo*] nem surpreenderam muito nas suas intervenções, sendo que possivelmente foram as maiores empresas de *software* [*Ubisoft* e *EA*] que apresentaram produtos um pouco mais intrépidos. Mas, esse é o ponto fulcral, enquanto as primeiras podem estabelecer diferentes pontes com os seus sistemas e outros mercados, as segundas têm de demonstrar os seus principais produtos…ou seja, os jogos. Talvez por isso, para nós, público especialista, estas tenham sido as melhores. Mas vamos por partes.

Microsoft

A primeira grande conferência de *hardware* pertenceu à *Microsoft* e foi possível denotar que a empresa está centrada em desenvolver mais as possibilidades da *XBOX 360*…mas quase só para o público americano. Apesar de tudo, foi possível vermos alguns dos maiores títulos para este ano, como: *Halo 4, Splinter Cell: Blacklist, Black Ops 2, Tomb Raider, Resident Evil 6* e *Forza Horizon.*
Provavelmente, o lançamento mais marcante foi a apresentação de *Ascend: New Gods*, um jogo que parece ser o *GOW* da *Microsoft* e talvez o único novo IP da consola ao qual deveremos prestar atenção. Enquanto do lado das *3rd party* foi apresentado o *reboot* da série *Tomb Raider* [possivelmente inspirado em *Uncharted*]; e *South Park: The Stick of Truth*, onde podemos controlar as nossas personagens favoritas da série numa nova prometedora aventura. O resto, como mencionado acima, são basicamente sequelas ou *spin-off's* das *franchisings* mais populares do momento.
Evidentemente, a *Microsoft* não se esqueceu do *Kinect*, e muitos títulos e novas opções foram apresentadas para tirar maior partido do periférico. É indiscutível o esforço da empresa em trazer as novas possibilidades de controlo para *franchisings* mais populares, sendo que *Fable* foi o escolhido para demonstrar como um jogo não-ocasional feito de raiz pode comportar-se com este tipo de controlo. Mas, sinceramente, não parece que seja extraordinário. Ainda não é desta que ficamos convencidos sobre as potencialidades do periférico num jogo mais intenso.
Nas *3rd party*, a *EA* demonstrou como utilizar o *Kinect* nas *franchisings* desportivas. No entanto, mais uma vez, parece que estamos mais perante uma curiosidade do que uma característica inovadora. Também ainda no mesmo ramo, Usher apareceu com um pequeno espectáculo de dança para divulgar o novo *Dance Central 3*. Sendo que os seguidores desta série não ficaram certamente desapontados. Na mesma onda, a conhecida marca desportiva *Nike* apresentou um jogo de *fitness* que, francamente, muito dificilmente será inovador. Finalmente, o *festival Kinect* acabou com a apresentação do *Wreckateer*, uma espécie de *Angry Birds* em 3D.
A segunda parte da conferência foi mais centrada nos vários serviços que a *XBOX 360,* como a interligação entre a consola, *tablets* e *smartphones* [*XBOX Smartglass*]; assim como mais canais disponíveis via serviço *XBOX Live*. Mas, como mencionado acima, esta oferta está mais centrada na audiência norte-americana. Talvez a grande dinâmica apresentada em toda a conferência foi a certeza duma intervenção



Muito se esperava da *Sony* e a sua resposta à *Wii-U,* e especificamente à *3DS*, através da *PS Vita,* mas no final pouco ficou prometido.

politicamente correcta. Não desapontou, mas também não revelou nada de extraordinário.

Sony

No segundo dia do evento, tivemos a conferência da *Sony*. Muito se esperava sobre a sua resposta à *Wii-U,* e especificamente à *3DS*, através da *PS Vita* mas, no final, pouco ficou prometido. Soubemos logo de início que um dos novos títulos para a PS3 será *Playstation All Stars Battle Royale*, que, sinceramente, parece uma inspiração demasiado evidente do *Super Smash Bros*. Tivemos igualmente *God of War: Ascension*, onde os novos gráficos são o seu grande cartão-de-visita, mas, tirando isso, a mecânica de jogo assemelha-se ao primeiro título da série. Enquanto nas *3rd party*, a *Ubisoft* surgiu com *Assassins Creed 3: Liberation*, uma aventura nas Caraíbas, com muito sal e batalhas navais. O resto foi pouco memorável, com principal destaque neste capítulo para o *WonderBook*, um jogo baseado na mitologia de Harry Potter, com fortes implicações na realidade aumentada e utilização do *Move*. Fascinante…ou talvez não. No entanto, no meio destes títulos todos, ainda foram apresentados dois novos IP na conferência que foram muito agradáveis.
The Last of Us, possivelmente vem [também] inspirado em *Uncharted*, mas num mundo cheio de *zombies*. Talvez a sua característica mais saliente é a IA, que poderá introduzir uma nova mecânica no jogo. Algo a confirmar brevemente.
O outro título é *Beyond: Two Souls*, que promete igualmente muita emoção, ou pelo menos, um certo cuidado com o nível de performance das personagens no ecrã. Falta somente confirmar, em termos de jogabilidade, como o jogo se vai comportar.
Quanto à *PS Vita*, bem, não houve muito de extraordinário a reportar, tivemos somente a confirmação oficial de que a consola não está esquecida [?], tendo sido apresentado um pacote de jogos da *PS1* para a consola, e dois spin-off's; *Assassin's Creed*, e *Call of Duty* [*Black Ops: Declassified*].
A conferência acabou com a mesma tónica da *Microsoft*. Basicamente, foram divulgadas novos títulos das *franchisings* mais populares e dois novos IP que prometem.

Nintendo

Finalmente no terceiro dia, tivemos a aguardada *Nintendo*. Logo de início notou-se uma grande expectativa, com Shigeru Miyamoto a mostrar *Pikmin 3* para a *Wii-U*, que, mais uma vez, demonstra estar dentro dos parâmetros de qualidade aos quais Miyamoto nos habitou. Mas, assim que o grande mestre da Nintendo abandonou o palco, o resto da conferência seguiu a mesma dinâmica das anteriores.

Parece que, cada vez mais, a *E3* será só mais um evento no calendário e não "O evento do ano".

Os grandes anúncios pertenceram praticamente aos títulos que vão ficar disponíveis durante este ano para a *Wii-U* e a *3DS*. Embora esta última tivesse depois direito, no dia seguinte, a uma conferência completamente dedicada.
Quando finalmente a *Wii-U* foi oficialmente apresentada, muito se especulava sobre as suas características, a data de lançamento e o preço…Mas essas dúvidas continuam sem serem respondidas. Nada foi divulgado nesse sentido.
Sabemos, no entanto, que, tal como é esperado num lançamento duma consola na última década, muitos serão os títulos familiares, [quase todos] apoiados nas maiores *franchisings* do ano anterior. *Batman Arkham City: Armored Edition, Mass Effect 3, Tank-Tank-Tank* e *Trine 2:*

Director's Cut, Aliens: Colonial Marines vão estar presentes, com algumas inovações para tirar partido das características específicas do comando da *Wii-U*. Nada de muito extraordinário, simplesmente vão oferecer uns quantos *twists* à mecânica dos jogos.
O único título que parece ser inédito foi *o Zombie-U* que demonstra plenamente como o novo interface da consola pode ser aproveitado, apresentando igualmente uma linguagem mais agressiva, não muito habitual num título de lançamento da Nintendo.
Evidentemente, muitos títulos da família Mário foram também anunciados, sendo o principal destaque para o *New Super Mario bros.U* e o *Nintendo Land*. Sendo este último, uma espécie de parque de diversões com mini jogos apoiados nas *franchisings* mais populares da Nintendo.
Na parte da *3DS*, nada chocante ou avassalador foi apresentado. Nem mesmo na conferência do dia seguinte, completamente dedicada à consola tivemos razões para sorrir largamente. No entanto, o catálogo apresentado vai ser bastante decente. Vamos ter então: *Epic Mickey 2, Luigi's Mansion, Castle of Illusion, Paper Mario: Sticker Star, Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance, New Super Mario Bros. 2*, entre muitos outros, a chegar brevemente para a consola.
Quando ninguém esperava, de repente… a conferência acabou. Sem anúncios chocantes, sem surpresas, sem inovações. Talvez a *Nintendo* tenha sido, de todas as três, a que mais simboliza a forma como a *E3* é vista actualmente pelos maiores da indústria.

Outras

Quanto às outras conferências, as principais produtoras de *software* apostaram em tónicas diferentes.
Como é habitual, a *EA* apostou em apresentar as suas várias *franchisings*, e algumas das suas novas mecânicas; enquanto a *Ubisoft* mostrou dois jogos que prometem ser os avassaladores deste ano: *Rayman Legends e Watch Dogs*.
Se, por um lado, *Rayman* não precisa quase de apresentações, sendo que, desta vez, apresenta novas mecânicas em Co-OP; *Watch Dogs*, é um novo IP da empresa, e temos a certeza de que será inovador nesta próxima geração. Por enquanto não há datas de lançamento oficiais ou plataformas de destino. Esperamos com ansiedade mais novidades sobre este desenvolvimento.
E foi isto a *E3* deste ano. Muitas seguranças, poucas propostas arriscadas e promessas de que não vai haver riscos no futuro, com [demasiados] títulos apostados em *franchisings* populares, desde *Mario* até muitas influências em *Uncharted*. Os investidores e público generalista ficaram contentes mas, nós, público especializado… não! Parece que, cada vez mais, a *E3* será só mais um evento no calendário e não "O evento do ano".
Para o ano…há mais?

DIABLO III

Por *Tommaso Veronesi*

» **Sistema:** PC
» **Ano:** 2012

Antes de mais vou focar esta análise no jogo em si, como experiência, e deixar de lado a história, por duas razões. A primeira porque eu como jogador não tenho nem nunca tive ligação com os outros jogos da série *Diablo;* e a segunda, considero que é melhor cada um ir descobrindo as alterações na narrativa por si. Assim que comecei a jogar *Diablo 3* (D3) fiquei completamente agarrado ao jogo, explico algumas razões. A Blizzard já sabe como criar jogos que agarram o jogador e, como não podia deixar de acontecer, criou uma obra-prima! A meu ver o jogo está muito bem feito a todos os níveis, abrange todos aqueles que gostam de um jogo RPG de acção fácil de jogar, divertido e desafiante por ter todas as componentes de um jogo RPG, mas com a vantagem que D3 prima por ter a sua curva de aprendizagem muito reduzida, de modo a que todo o tipo de jogadores possam jogá-lo sem ter que viver literalmente para o jogo. Como tal, tudo aquilo que nos comuns RPS demora algum tempo a encaixar, a sua mecânica, o tipo de habilidades e construção do personagem, no D3 tudo foi pensado de modo intuitivo para que o jogador tenha igualmente essa profundidade de combinações na criação do seu personagem, assim como a possibilidade de jogar e divertir-se sem grande investimento do seu tempo. A Blizzard não criou nenhum tipo de tutorial e, como tal, para que não percamos tempo, começamos logo a jogar e é assim que vamos aprender a mecânica toda do jogo. Através de "message tips" vamos aprendendo todas as componentes do jogo, desde o ataque, *skills*, o uso dos NPC, até ao *crafting*.

Quanto a criação do personagem existem 4 classes disponíveis: *Barbarian, Monk, Demon Hunter e Wizard.* Em todas elas os *pontos de habilidade* são introduzidos automaticamente pelo jogo e as habilidades desbloqueiam-se à medida que o personagem alcança novos níveis. O tipo de construção do personagem passa mais pelo equipamento e armadura que o constituem do que pelos pontos de habilidade conhecidos dos normais jogos RPG. Nos mapas a melhor parte são sem dúvida as ambientações e o seu grafismo. Na construção dos mapas a *Blizzard* inovou mais uma vez; sendo inicialmente quase idênticos, todos eles sofrem alterações aleatórias de posicionamento de objectos, trajectos e até portais de acesso.
No *crafting* e *Looting,* todas as vezes que se mata um conjunto de monstros elite existe

aquele sentimento de receber um presente pelo esforço, e é esse sentimento que torna este jogo tão viciante. Mas para aumentar ainda mais esse sentimento, a Blizzard criou a partir do LV 60 um *buff* que, a cada conjunto de monstros elite, recebe-se um bónus de cerca de 20% de "magic find". Para o renovar basta eliminar um conjunto de monstros Elite ou Especiais para que o contador volte ao início.

O que se apanha desses monstros pode ser vendido aos NPC, ou mesmo fazer o "salvatage", que consiste em destruir o equipamento que o transforma em matéria-prima para o fabrico de armas novas, através de "receitas" encontradas igualmente durante as "quests".

Falando agora do modo Online, este é bastante simples: ao invés de jogar sozinho, permite ao jogador juntar-se a uma sala (máximo de 4 jogadores), tornando assim o jogo mais social, assim como ajudarem-se uns aos outros na captura de "bosses", que sozinho possam ser mais difíceis.

Na Auction house, este espaço é, de uma forma directa, a economia do D3; sem ele o jogo torna-se impraticável, porque para progredir é estritamente necessário ter acesso à compra e venda de equipamento. Neste espaço é possível vender o nosso equipamento na moeda do jogo, assim como em euros – é verdade a moeda europeia também é aceite. De referir que foi muito discutido que o jogo com a abertura do leilão de dinheiro real tornou-se um pouco do género *pay-to-win*, ou seja, pagar para vencer no jogo, mas tenho a perspectiva de que ter a possibilidade de, através de um videojogo, conseguir ganhar dinheiro real é efectivamente muito vantajoso, e é um avanço na indústria. Aqui na redacção o nosso saldo até foi bastante positivo, conseguimos vender algum equipamento que rendeu cerca de 70 euros. Esse dinheiro pode ser transferido para a nossa conta bancária directamente ou deixá-lo na conta para aquisição de outros itens. É sempre opção vossa o que fazer com o dinheiro.

Para ampliar a longevidade do jogo, e de alguma forma satisfazer os jogadores mais exigentes, a Blizzard criou o modo *Hardcore*. Pensado para aqueles que pretendem provar do que são capazes, este modo é totalmente independente do modo normal, porque a criação de personagem está ligada a uma conta quase que independente. O dinheiro no inventário não é partilhado com a conta *Softcore*, nem os itens... Por esse motivo este modo é muito difícil, para o concretizar é necessária uma gestão meticulosa do vosso Gold para cobrir reparações, poções, equipamento, construção do personagem... é extremamente importante para se conseguir avançar. Para que não bastasse essa dificuldade toda, o pior é que só temos uma vida, ou seja, assim que morremos, perdemos tudo, sejam bens, equipamento, Gold, tudo morre connosco sem qualquer modo de a

recuperar, daí o termo *Hardcore*.
Apesar da criação deste modo vir dar uma certa longevidade, muitos dizem que o jogo tem fim e a partir daí fica-se sem saber muito o que fazer. Por um lado pode ser verdade no que toca ao conteúdo das *quests*, mas por outro não concordo. O jogo foi projectado para o prazer de jogar que abrange vários tipos de jogadores, uns que querem dar uns tiros no final do dia de trabalho, outros que gostam do "farming" e de encontrar aquela peça valiosa que tanto procuravam; outros ainda que dão-se como "crafters" e fabricam equipamento com comissão para o venderem nos leilões ... Enfim, existe uma mão cheia de possibilidades para continuar a jogar D3.
Em relação aos gráficos aqui na redacção o pessoal não se cala de tantos elogios, e digamos que estamos todos em sintonia. A gráfica é MAGNíFICA, desde as habilidades de cada personagem, as sombras, aos sons, as ambientações, aos desenhos, e mesmo as animações em CG são SOBERBAS. Nunca vi poros da pele e rugas de expressão em personagens feitas em formato virtual... São tantos os pormenores que acho que só vendo, e digo-vos que vale a pena investir numa GTX 680 para usufruir em toda a plenitude do seu grafismo.
O jogo só por si é deveras gratificante, mesmo após o seu término em todas as dificuldades que oferece. No entanto, a Blizzard, como já nos deixou habituados, irá lançar novidades, criar uma maior longevidade do jogo – como tal, está previsto um *PVP Arena* – que já foi deixado bem claro que a construção do teu personagem será primordial para vencer e sair-se bem nesta componente.
Em relação aos *downsides*, ou partes menos boas, posso referir que os servidores nem sempre estão funcionais, e o maior ponto fraco é o *lag* que muitas vezes é uma constante. O maior problema são as habilidades que cada personagem inclui, porque são muito dependentes do tempo de reacção: mesmo que sejamos o super-homem em velocidade de reacção a carregar na habilidade, devido ao *lag* esta tem um atraso muuuuuuito considerável, o que nos leva muitas vezes a uma morte certa.
Existe muito mais para falar sobre *Diablo* mas o espaço não estica e, como tal, fica a promessa de que iremos acompanhar todas as alterações desta obra-prima criada pela Blizzard.
Mas uma coisa vos digo: vale cada cêntimo!

» High Score

Longevidade	9
Jogabilidade	10
Gráficos	10
Som	10
Total	**10**

DIABLO III

2

Por ***Luís Filipe Teixeira***

Este jogo conseguiu algo que muitos outros tentaram e falharam: fazer com que eu voltasse a pegar num RPG. Género este que tanto adoro mas que por nenhum motivo em particular tenho mantido a alguma distância. A fama deste novo capítulo ajudou imenso e com razão. *Diablo 3* combina na perfeição as características bastante complexas deste género com uma jogabilidade do mais simples que existe. É, portanto, perfeito tanto para principiantes como para veteranos do género. Apesar da jogabilidade não estar ao nível de um *Streets of Rage* ou *Final Fight*, *Turtles in Time* é um jogo divertido, especialmente com um amigo.

> High Score **7**

DIABLO III

3

Por ***Jorge Fernandes***

Um *dungeon crawler* frenético capaz de apresentar um desafio aliciante a qualquer tipo de jogador, de *tanker* a *damage dealer*... mas que, embora excelente, fica infelizmente aquém do seu predecessor. Embora a mística de *Diablo* tenho sido preservada quer em termos de sonoplastia, desenho de personagens, inimigos e cenários e até mesmo sentido de humor, a vertente comercial levou a melhor; o jogo perdeu no desenvolvimento e criação de personagens, tornando-se mais acessível e retirando do jogador a noção de tomada de decisões que afectam de forma permanente o nosso personagem.

> High Score **8**

DIABLO III

4

Por ***Tiago Lobo Dias***

Sem dúvida um dos jogos mais aguardados do ano, chegando mesmo a um patamar de "loucura". Cumpriu com distinção as minhas expectativas. Fiquei surpreendido por ter corrido sem problemas num *Pee Cee* com mais de 2 anos sem sacrificar demasiado o grafismo. Tem bom ambiente e níveis muito bem desenhados sem grandes repetições de cenário estático. Envolvente e viciante desde o 1º minuto, possibilita aos menos experientes um bom desafio em níveis mais baixos e, por outro lado, para os jogadores mais *hardcore,* níveis de dificuldade mais extremos e complexos.

> High Score **9**

PROMETHEUS

Por ***João Canelo***

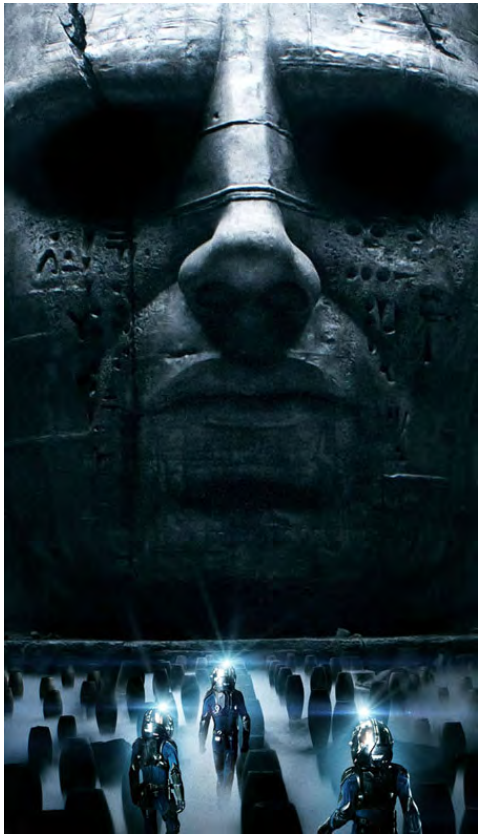
Poucos são os filmes que têm coragem para fazer as perguntas que *Prometheus* faz. "Quem somos nós? Quem nos criou? Porque existimos?", são algumas das perguntas a que Ridley Scott e a sua equipa tentam responder, através da história de uma equipa de cientistas à procura da nossa origem. Infelizmente, as respostas que encontram não são suficientemente poderosas para acompanhar as perguntas, deixando-nos um sabor agridoce na boca, não porque se trata de um mau filme, mas sim porque esteve tão perto de ser algo incrível e falhou.

Eu queria ter adorado o *Prometheus*, a sério que queria. Muito possivelmente fui ver o filme com expectativas muito altas, mas era impossível ficar indiferente perante o regresso de Ridley Scott ao universo de *Alien*. Depois de um trailer fantástico, era mais do que óbvio que estávamos perante um filme importante, poderoso e uma lufada de ar fresco para um *franchise* que parecia ter sido morto muito antes do seu tempo.

Prometheus é uma espécie de prequela para o *Alien*, mas sem foco. Temos temas, personagens e imagens poderosas, mas pouco exploradas. Muito do que é apresentado no filme é prontamente abandonado, ou não explicado, deixando demasiadas perguntas para possíveis sequelas. O problema, no entanto, não é termos um filme que decide provocar o espectador e deixá-lo pensar por si, mas sim uma história com inúmeros *sub-plots* interessantes, mas sem saber o que contar e quando contar. A história não é confusa, mas esforça-se demasiado para ser inteligente e provocadora, acabando por parecer apenas simples nos momentos mais importantes.

A culpa não é inteiramente do Ridley Scott. Visualmente o filme é incrível, contando com algumas das melhores sequências que vi este ano. É espectacular vê-lo regressar a um género que ajudou a solidificar no cinema e não me desiludiu nesse campo. Tenho apenas pena que não tenham contratado H.R. Giger para tratar da direcção de arte. Apesar de se inspirarem na obra de Giger, toda a parte alienígena de *Prometheus* é muito mais genérica que o filme original, faltando-lhe todo o lado provocador que o artista possui. Os próprios seres são muito aborrecidos, existindo apenas dois momentos em que surpreendem pela positiva (que não posso desenvolver muito para não vos estragar a surpresa). São as únicas queixas que tenho sobre a parte visual do filme.

Prometheus merecia um argumento mais cuidado, mais focado e não tão pretensioso como aquele que Damon



Lindelof e Jon Spaihts criaram. O filme tem problemas de ritmo, de desenvolvimento de personagens e falta de concentração num tópico claro. A história apresenta elementos, como, por exemplo, a imortalidade, demasiado tarde sem nunca explicar devidamente a sua importância, deixando inúmeras falhas na narrativa.
Nem tudo é mau no argumento, apesar de poder parecer o contrário. Os temas estão lá e são muito bons. A procura da nossa origem, a ideia do encontro com os nossos criadores e relações entre espécies são temas poderosos. O problema é que não resultam totalmente em *Prometheus*. Existem momentos fantásticos em que tudo parece estar a fazer sentido, mas vemos rapidamente tudo cair com a inserção de um novo tema que nunca será devidamente explicado. É uma pena, mas todos os aspectos negativos do filme são demasiado poderosos para serem ignorados, transformando *Prometheus* num filme mediano a nível de história.
Estamos a falar de uma prequela para o *Alien*, um filme que decidiu explorar finalmente a origem dos *xenomorphs*, o porquê da nave despenhada em LV-421, quem são os Space Jockys (ou Engenheiros, como são agora conhecidos) e como tudo isso estaria interligado com a nossa própria História. Têm consciência do quanto isso é interessante? Do quanto este filme

poderia ter sido fantástico apenas por explorar devidamente essas ideias? Foi a primeira vez no cinema que alguém se lembrou de questionar a origem do alienígena e tentar explicar como tudo começou. O que Ridley Scott e a sua equipa tentaram fazer foi uma espécie de introdução para um universo muito maior que se desenvolverá noutros filmes. Sim, é uma prequela para o *Alien*, mas ao mesmo tempo não é. Não esperem que o filme acabe com a nave a despenhar-se no planeta e a equipa da Nostromo a partir na sua viagem. Tirem isso da cabeça.
Prometheus tem bons elementos e é um filme que eu acho absolutamente imperdível de se ver no cinema. Conta ainda com três boas actuações, com Noomi Rapace, Charlize Theron e, especialmente, Michael Fassbender como o andróide David, a tomarem as rédeas da história.
Parte de mim gosta de *Prometheus*, acha-o um filme interessante com temas importantes, mas existem muitos motivos para detestar o resultado final. Por mais teorias que os fãs, como eu, criem sobre o filme, a verdade é que a história tem problemas graves. É uma experiência que falhou, mas pela qual continuo com alguma esperança que venha a valer muito a pena. Existem ideias que infelizmente não posso partilhar por serem *spoilers*, mas são pequenas coisas que me fazem continuar com muita atenção ao que este universo poderá criar. A sequela já foi praticamente anunciada e existe um "extended cut", com mais 20 ou 30 minutos de cenas cortadas, que será lançado em *blu-ray*. Esperemos que seja uma versão superior.
Prometheus é uma desilusão mas não é um mau filme. É um filme que continuará a criar discussões sobre as suas temáticas e acho isso importante, sendo vitima da própria expectativa que criou. É uma história com uma alma erradamente dividida e mal contada, mas contendo elementos muito bons. Espero que Ridley e a equipa de argumentistas saibam bem o que estão a fazer e que a história comece a fazer mais sentido nos próximos filmes. E não se esqueçam, uma coisa é fazer-nos pensar sem ter que explicar tudo, outra coisa é não saber explicar e preferir não dizer nada para não estragar ainda mais.
É muito melhor que o *Alien Resurrection*. Não tenham medo!

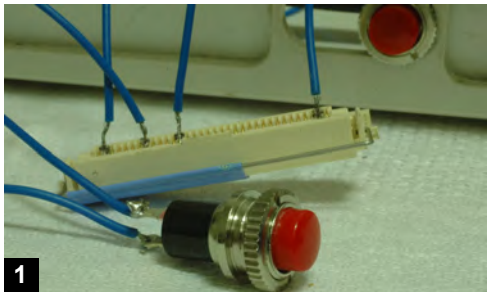
PC em caixa AMIGA 1200

Parte 2

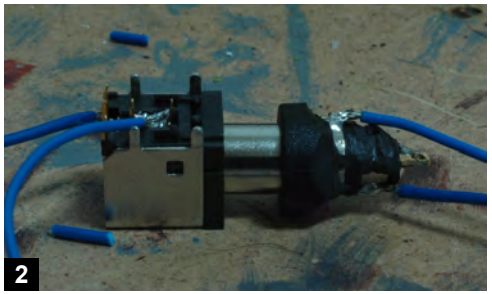
Por *Tiago Lobo Dias*

No mês passado falei do início deste projecto em que vou colocar uma *motherboard* de PC (portátil) dentro de uma caixa de um Commodore Amiga 1200 de 1992. O objectivo é ter uma máquina de emulação Amiga via arquitectura "Pee Cee", aproveitando a caixa original da plataforma que quero emular. Relatei o preparar da caixa do 1200 e desmontagem do Portátil e do primeiro teste já com as peças soltas. Aqui segue a continuação:

Até aqui tudo bem, parecia que tudo era possível, até aparecer o primeiro grande obstáculo: como é que iria ligar o computador? Visto que só tinha a *board* sem os plásticos envolventes, tinha ficado sem o botão de *power on/off*. Ainda pensei retirar o botão do plástico e metê-lo na nova caixa, mas depois de olhar bem para o botão verifiquei que o circuito era o mesmo que o próprio teclado. Ora sem o teclado do portátil como é que iria ligar o sistema? Comecei por abrir o teclado e estudar as duas membranas interiores que se sobrepõem. Tal como um teclado vulgar, todas as teclas do portátil quando pressionadas fazem contacto entre 2 pontos, que por sua vez seguem por umas pistas até entrarem em contacto com um *slot* na *motherboard*. Os botões de *power/on*, rede, *mail* e todos os restantes funcionam da mesma maneira. Por cada tecla dois fios estão conectados na *board*, muitas teclas têm um fio em comum, mas apenas um garantindo assim que não existe sobreposição de teclas premidas.



1



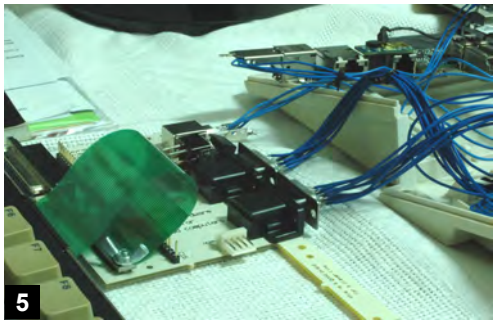
2

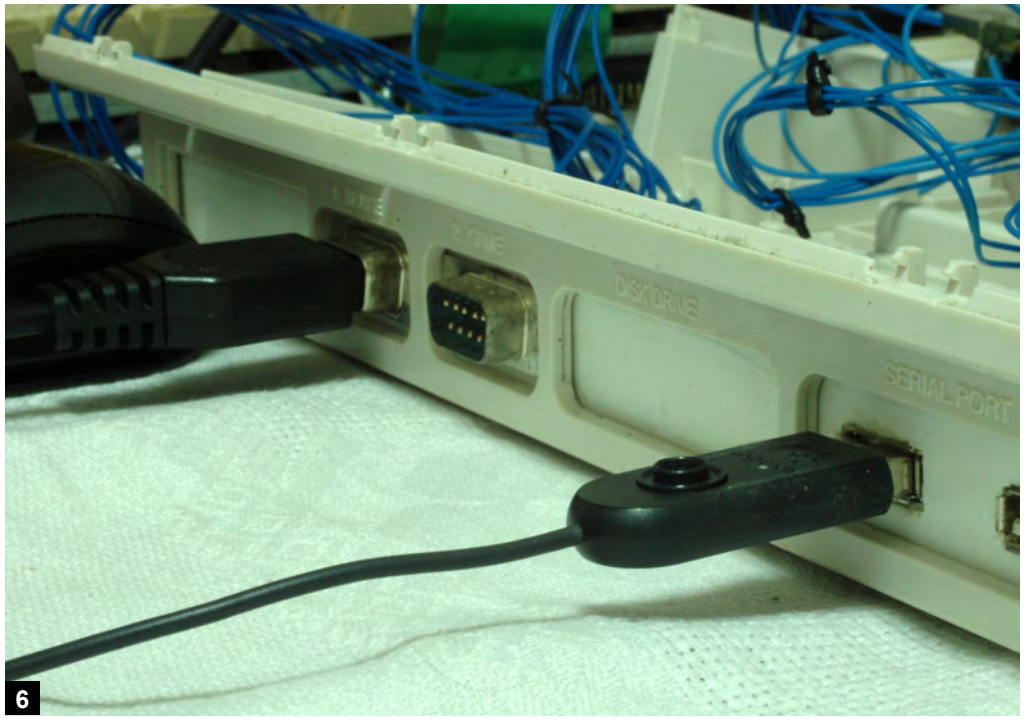
3

Ora a solução que arranjei, a única que iria funcionar a meu ver, foi descobrir quais os pinos no *slot* do da *board* que estavam ligados ao botão de *on/off*. Peguei nas membranas e a olho segui as pistas dos 2 contactos do botão até chegar à fita que encaixa no *slot* da *board.* Contando os fios na fita fiquei a saber quais os pinos da *board* que faziam ligar o bicho. Bastou um fio condutor para ligar os dois pinos para testar a teoria e funcionou à primeira!
Para ficar bonito, comprei um botão (interruptor de contacto) onde liguei dois fios, que por sua vez foram ligados ao *slot*, tudo com uma soldazita para ficar catita (ver fotografia nº1 – slot teclado para encaixar na *motherboard*, e botões para on/off e tecla F12, para função no emulador Amiga). As soldas, que não são a minha especialidade, deram-me uma trabalheira enorme, pois os pinos são minúsculos e soldar num só pino sem tocar nos outros foi (para mim) uma obra de engenharia!
Depois deste obstáculo ultrapassado comecei a tratar da caixa do A1200. Arranjei uma tira de plástico para meter junto aos espaços disponíveis para as portas. Esta tira iria servir para segurar as diversas extensões vindas da *board* (ver fotografia nº3 – tira de plástico na parte de trás do A1200 em cima parte fora, em baixo parte de dentro).
Tive ainda que fazer uns cortes nos plásticos para melhor poder segurar a tira. Meti-a no sítio e desenhei nela os espaços de que necessitava para cada porta. Depois cortei o plástico para fazer os respectivos buracos, uma limadela aqui e outra ali e começou a

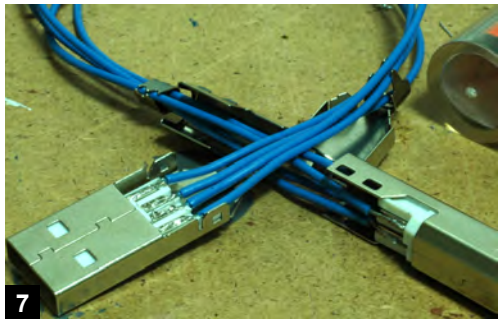
tomar forma.
O obstáculo que se seguiu foi como tratar da alimentação da máquina. O portátil quando me chegou às mãos não vinha com transformador, tive que mandar vir um de fora baratinho sem ser da marca, para não me dar cabo do orçamento, e a questão que me apareceu quando chegou foi se o metia dentro da caixa ou ficava externo. Internamente já não tinha espaço e o aquecimento preocupou-me; decidi que tinha de ser externo, o que me levantou outro problema: como levar a corrente desde um conector na caixa até à *board*? Mais uma vez não quis dessoldar nada, e optei por comprar uma ficha macho de transformador que liguei ao portátil e depois, por sua vez, ligava a um conector na caixa do A1200.
Ainda andei aqui um pouco a apanhar bonés, pois o transformador tem 3 fios, 2 para a corrente e um para a *board* reconhecer o transformador (se não for original, não deixa carregar a bateria, sem impacto para mim, pois não a vou usar) e sem perceber para que era o 3 fio tive que ir à net para ver do que se tratava. Seguiu-se uma sessão de multímetro e solda e lá montei um esquema para fornecer corrente ao computador. (fotografia n.º2 – ficha macho e fêmea da alimentação de corrente).
Até aqui tudo a correr lindamente. Era altura de fazer extensões de USB e das portas DB9 da *Keyrah*. Comprei os conectores das USBs, macho e fêmea, e fio a metro e aqui vai disto, uma soldazita e rapidamente fiz as USBs, limpinho, sem stress (ver fotografia n.º4).
De seguida fui fazer as extensões das DB9 da placa *Keyrah*. Expliquei na edição anterior para que serve esta placa e relembro aqui novamente: um portátil tem o seu próprio teclado e não é compatível com o teclado Amiga, então virei-me para um interface da Individual Computers, o *Keyrah*. Este circuito liga-se ao teclado Amiga pela fita (*ribbon cable*) e ao portátil via USB. O resultado é podermos usar o teclado Amiga como teclado PC com o extra de ter 2 portas DB9 para *joystick*. Estas portas (DB9) são o formato universal lançado pela Atari para *joysticks* que a Commodore também usou e, como queria manter o *hardware* o mais retro possível, preferi usar as portas em vez de *joysticks* USB. A diferença em termos de montagem é que as USBs são 4 fios e as DB9 são… isso mesmo, nove pinos. Uma fila de 5 e outra de 4 com todos os pinos bem chegadinhos uns aos outros. Isto para alguém rodado em electrónica é do mais simples que existe, agora, para um iniciado como eu, pode ser um verdadeiro problema, mas não me deixei assustar e lá soldei os 9 o melhor que consegui. Ficaram quilos de solda a mais, mas sem se tocarem ficaram a funcionar na perfeição. (ver fotografias n.º5 ,n.º6 e n.º7).

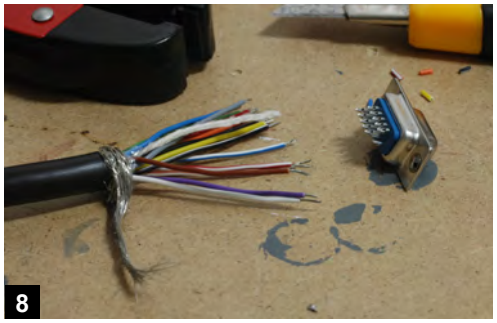
4


5



6


7


8

Passado este desafio, resolvi me armar em carapau de corrida e passei de imediato para o cabo VGA de 15 pinos com três filas de 5 pinos, tudo super juntinho. Bom, foi um pesadelo, parecia *Elm Street*.
Até tenho vergonha de contar isto, mas aqui vai: do conector de vídeo VGA do portátil tinha de fazer uma extensão até a um dos furos do A1200, comprei uma ficha macho e outra fêmea e um cabo VGA a metro (caro !!). O objectivo era soldar uma ficha a uma ponta do cabo (com 15 pinos) e a outra ponta na outra ficha (ver fotografia nº8 – cabo VGA, o início do pesadelo...),
Mas, muito importante, teria de passar por dentro da tira de plástico antes de soldar a segunda ficha, pois esta encaixa no plástico pelo lado de fora.
Ora então o que é que fiz? Cheio de sangue na guelra, embalado pelo sucesso das USBs e DB9s, soldei de enfiado os 15 pinos de cada lado, fazendo corresponder o pino 1 de um lado com o pino 1 do outro e repetindo o processo para os 15. Quando fui testar o cabo, na TV da sala (tem VGA), estava tudo verde. Verifiquei as soldas todas e tinha umas cinco que se tocavam; dessoldei, soldei de novo, testei e.... tudo cor de rosa. Apoderou-se de mim o desespero, já deitava VGA pelos olhos. Respirei fundo e arranquei tudo e comecei tudo do início.
Novo teste e desta vez estava uma imagem linda, sem ruído nenhum, fantástico, sou um verdadeiro engenheiro! Mas algo parecia errado, tinha soldado as duas pontas sem passar o plástico primeiro por uma das pontas.... Sou uma besta (ver fotografia nº9 – cabo VGA, já montado, mas sem passar por dentro do plástico...).

9

Tive de arrancar tudo de novo de uma das pontas, passar pelo plástico e soldar tudo de novo. Por esta altura já eram umas 3 da manhã, e eu já não via bem os pinos, quando acabei de soldar. Testei o resultado: foi o pior de todos, tinha assim uma cor de sangue

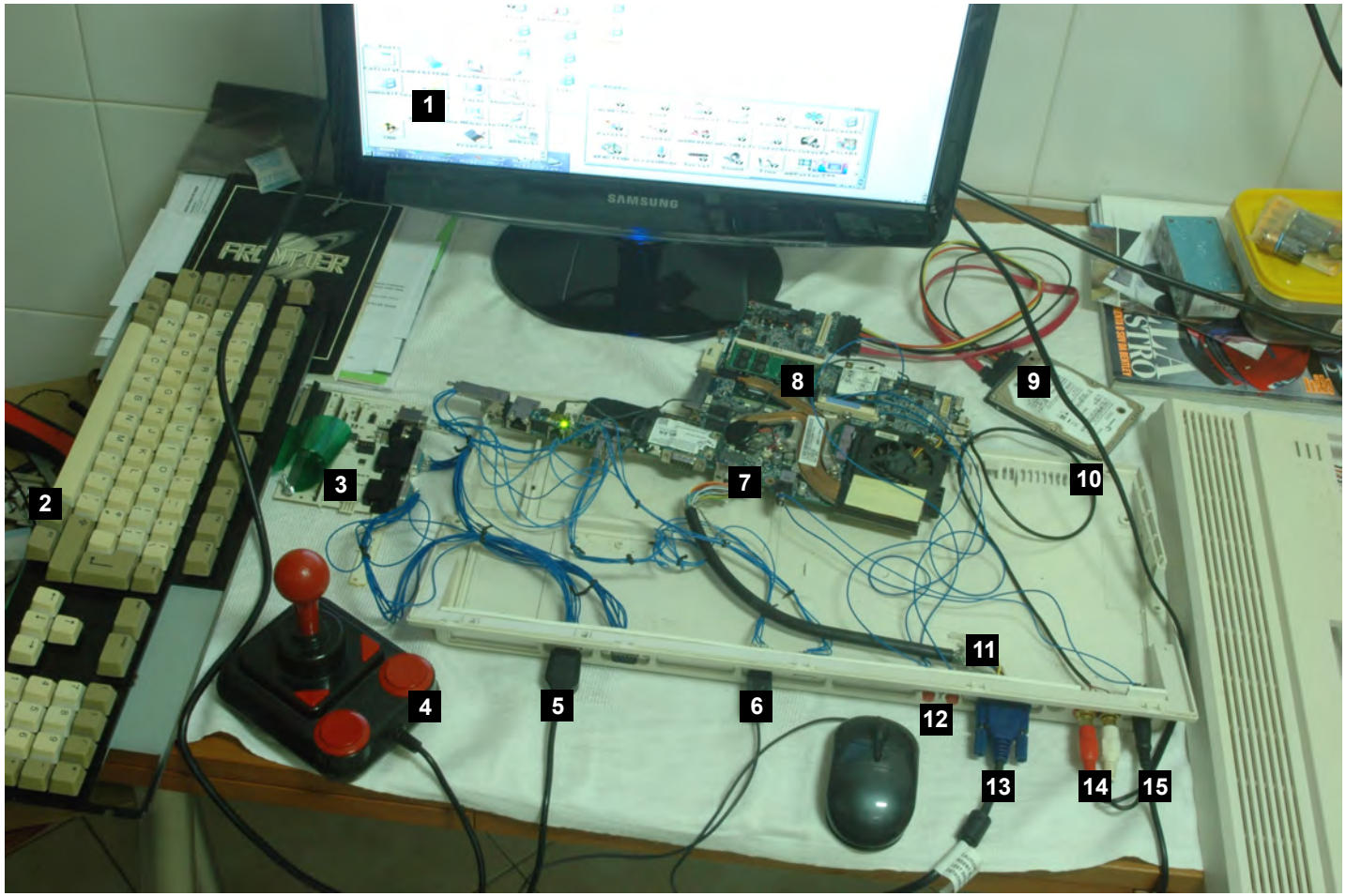
10

11

ressequido. Achei melhor ir para a cama....
Na manha seguinte, já fresquinho, peguei no maldito cabo, nesse *poltergeist* do inferno, e fiz tudo devagarinho uma pachorra descomunal, e lá consegui que ficasse com boa imagem (ver fotografia nº.11 - da esquerda para a direita: 2x entradas DB9; 2x USBs; 1 botão on/off; 1 botão tecla F12 para menu em emulação; VGA; RCAs audio stereo; conector power).
Hoje enquanto escrevo este texto consigo sorrir e até dizer “ah, malandro, deste muito trabalho, hã?” Mas naquela noite chamei-lhe nomes que nem sei se existem.
Ainda tive que fazer um pouco mais de bricolage, por exemplo, o disco rígido não podia ficar na posição original junto com a *motherboard*, pois não cabia na caixa; tive que comprar no *ebay* uma extensão Sata baratinha. Tive também que fazer 2 RCAs para o som em *stereo* (ver fotografia n.º10).
Meter esta salganhada toda dentro da caixa foi o pesadelo final, tudo muito apertado, mas lá acabei por montar tudo.
No fim fiquei com um PC para emular Commodore Amiga com ar retro bem real, e ganhei pelo caminho uma dúzia de dores de cabeça, mas deu-me um gozo tremendo.

Legenda

1. AMIGA OS
2. Teclado original A1200
3. Placa Keyrah
4. Joystick Competition Pro
5. Portas DB9 originais AMIGA
6. Portas USB
7. Extension Power
8. Slot teclado
9. Disco SATA
10. Extensão Audio
11. Extensão VGA
12. Botões on/off e F12 [emulador]
13. Saída VGA
14. Saída RCA [Audio]
15. Saída Power



DEMOSCENE N.º7

Por ***Tiago Lobo Dias***

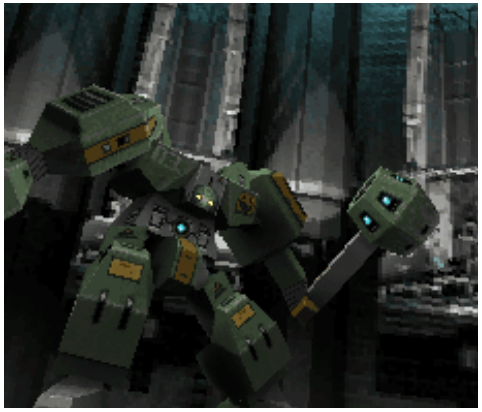
A plataforma Commodore Amiga sempre foi uma das principais influências na Demoscene. Ainda hoje consegue levar prémios, obviamente com mais dificuldade que antigamente. Um dos grupos que mais fez pela arte do audiovisual utilizando o Amiga foi o *The Black Lotus*. Dotados de elevada técnica, começaram a ganhar prémios a meio dos anos 90 e nunca mais pararam. É um dos melhores e mais respeitados grupos na DemoScene retro e actual.
Deixo-vos uma produção de 2001 (já retro) deste mesmo grupo, onde é necessário um Amiga com uma placa aceleradora 68060 para o visualizar correctamente. Para um demo com 11 anos e uma plataforma com 2 décadas, posso dizer que é de bastante boa qualidade. Vejam, tendo sempre em mente os anos que a produção já tem. Reparem nos *zooms* fractais e ao infinito aqui presentes. Hoje em dia são técnicas quase banais, mas em 2001 eram muito complicadas de fazer. A não perder!

Demo: Perfect Circle
Ano: 2001
Produção: The Black Lotus
Plataforma: Commodore Amiga (AGA)
Prémios: 1.º lugar na Mekka & Symposium 2001

Source Code:
http://www.scene.org/file.php?file=/parties/2001/mekkasymposium01/amiga/demo/perfcfix.lha
Youtube:
http://www.youtube.com/watch?v=WbbFfwmZMxY

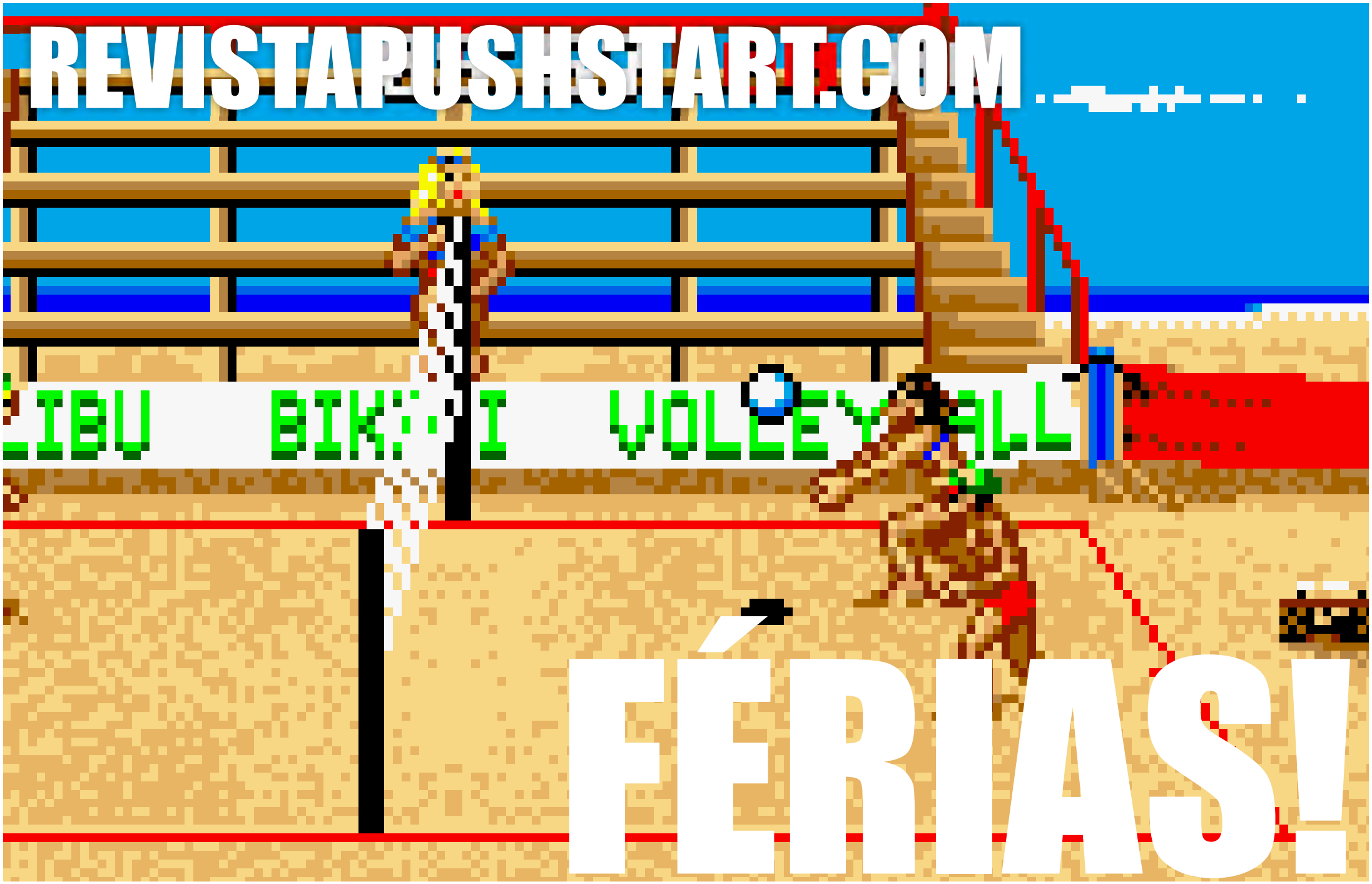
E ainda com a *The Black Lotus*, deixo outra produção, desta vez de 2006 de seu nome *Starstruck*, são 17 megabytes para cerca de 6 minutos com muito *scroll* e efeitos de robótica. Sem ter um tema dominante, esta demo também para o Commodore Amiga fez furor nas competições de 2006, vencendo em duas categorias, e tendo três presenças como finalista em outras três. Mas de 10 anos depois da falência da Commodore, esta plataforma futurista continuava a dar frutos na multimédia. A *The Black Lotus* é um grande exemplo da comunidade Amiga que continuou viva depois da Commodore ter fechado portas em 1994. Ainda hoje se fazem demos de qualidade e alguns ainda levam prémios. Vários sites e fóruns continuam a dar vida a esta grande plataforma que introduziu um novo nível de multimédia e videojogos no mercado. Com uma média de idades de 35/40 anos, os "hobbylistas" Amiga são provavelmente a maior comunidade no activo de uma plataforma retro existente no mundo.

Demo: Starstruck
Ano: 2006
Produção: The Black Lotus
Plataforma: Commodore Amiga (AGA)
Prémios: 1.º lugar em *Best Graphics*; 1.ºlugar em *Best Direction*; nos 5 primeiros em *Best Demo;* nos 5 primeiros em *Best soundtrack;* nos 5 primeiros em *Public Choice;*



Source Code:
http://www.scene.org/file_dl.php?url=ftp://ftp.scene.org/pub/parties/2006/assembly06/demo/tbl-starstruck-partyversion.zip&id=312797
Youtube:
http://www.youtube.com/watch?v=AUXOEfG1LN8

Para uma visualização com a melhor qualidade possível, é aconselhável fazer os downloads dos executáveis e ver nas plataformas originais. No *YouTube* a qualidade nem sempre é a melhor.


REVISTAPUSHSTART.COM
VOLLEYBALL
FÉRIAS!